BOOKLINK

# 漫画技法终极向导 1

[日] 林晃 著
张宏飞 译

简单基础篇

辽宁科学技术出版社

## 《漫画技法终极向导》系列丛书

本套《漫画技法终极向导》是继《卡通漫画绘画技法》系列之后的又一漫画技法系列丛书。各位日本知名漫画家倾力打造，凝缩了现在最实用、最流行的各种漫画技法。介绍详细、全面，是学习漫画的最佳教材。

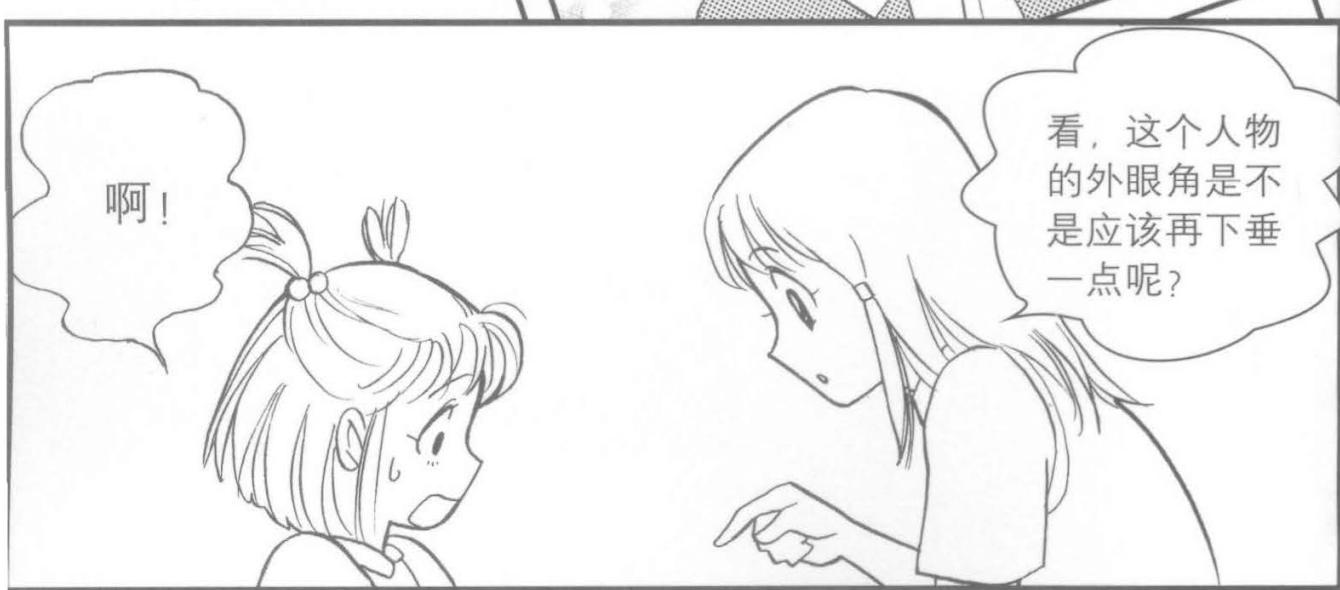
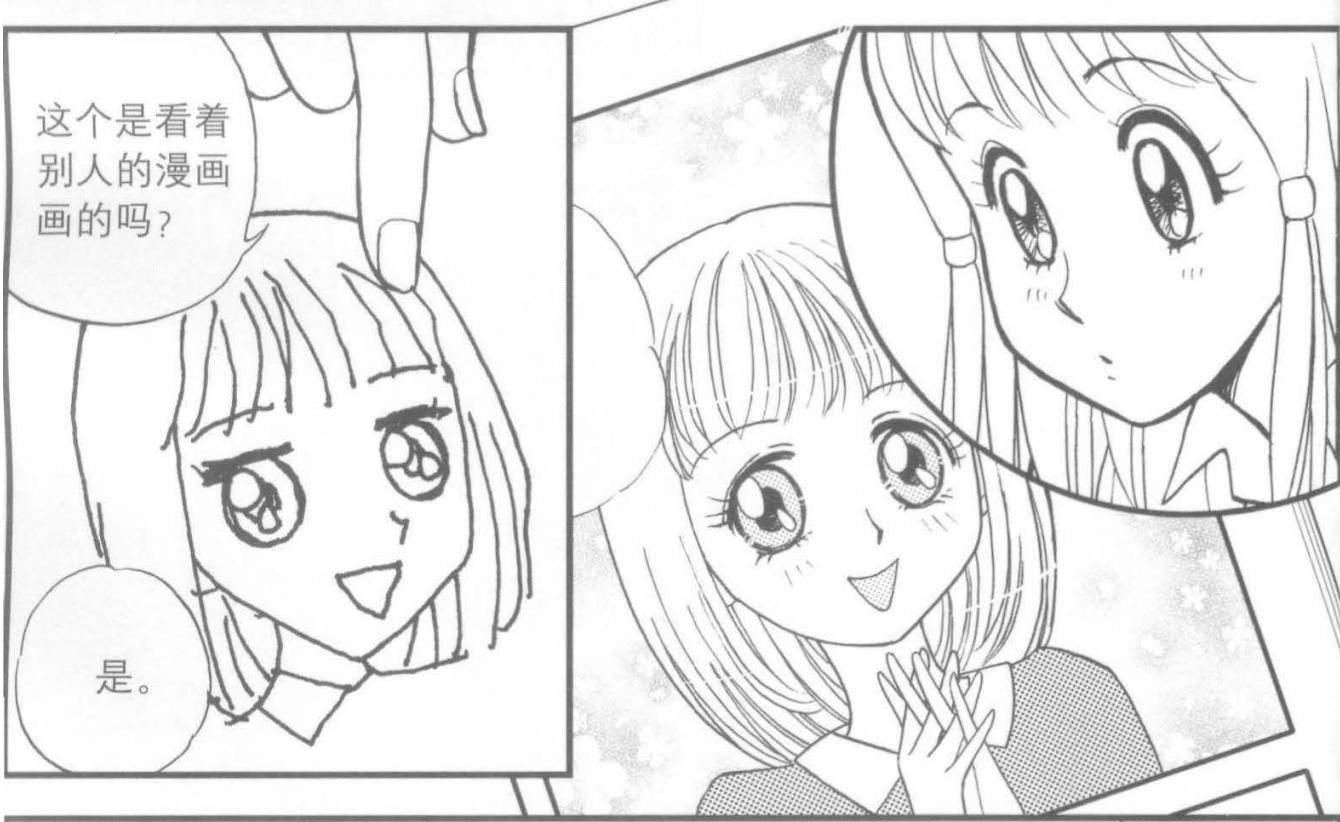
http://www.booklink.com.cn

# 漫画技法终极向导①

## 简单基础篇

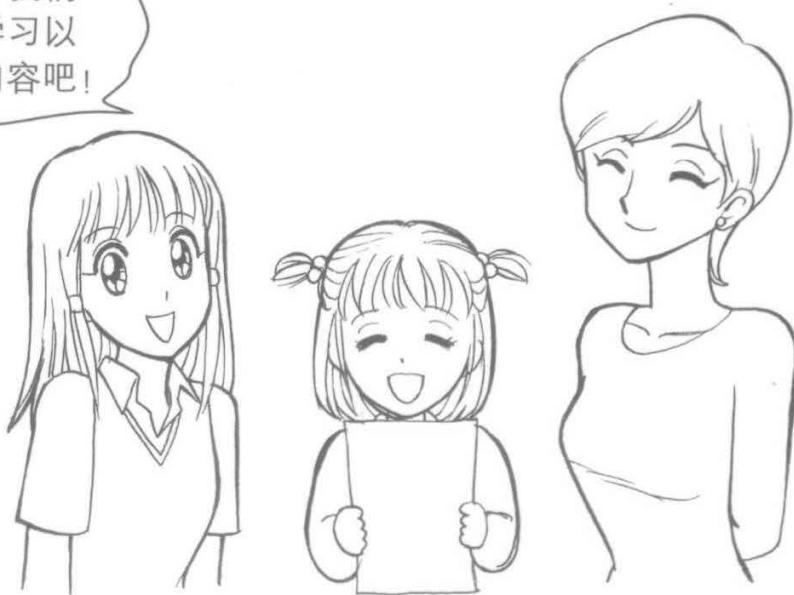
[日] 林晃 著
张宏飞 译

辽宁科学技术出版社

咦，你在画漫画呀？
❤
三女儿：小三
本书的向导 二女儿：小媛
这个是看着别人的漫画画的吗？
是。
看，这个人物的外眼角是不是应该再下垂一点呢？
啊！

姬子姐姐……
画得不错。仔细看一下眼睛，形状好像不对啊！
长女：姬子
如果外眼角画得再向下一点是不是更好呢？
外眼角
这就是本书所要讲述的主要内容。
仔细看好之后再模仿别人的漫画，就是这样子。
谢谢！

# 目　录

## 本书内容介绍

- 绘画人物面部的基础知识
- 绘画人物身体的基础知识
- 有关道具的基础知识
- 漫画原稿的创作方法
- 背景与效果表现的基本技巧

# 第1章

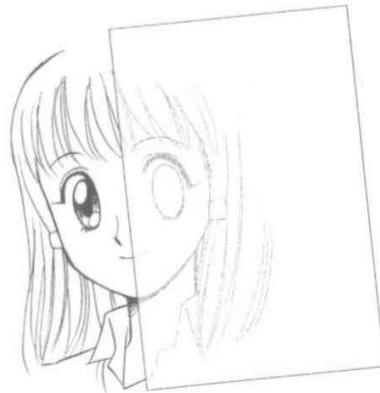
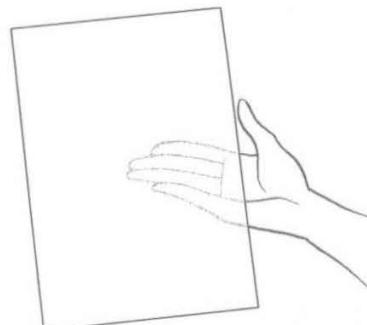
# 漫画的基础知识

# 1 从模仿开始学习吧！

模仿范例

模……模仿，真的可以吗？

只是练习一下，没关系的。

可以！首先要从习惯描绘开始。

描图纸

开始要准备一些透明的纸，用铅笔在上面进行描摹就可以了。

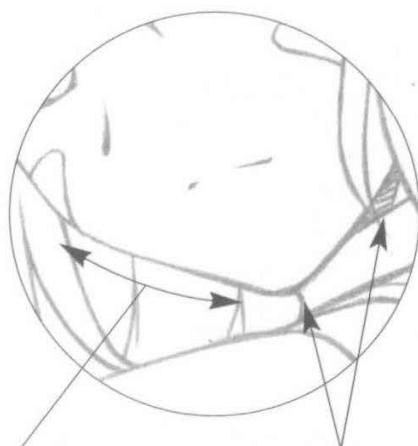
硫酸纸：纸质优良、半透明，十分适合复写、描摹，在文具店可以买到。

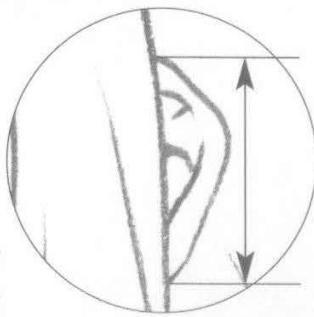
习惯描绘以后，就可以把模仿范例放在旁边，一边看着一边描画了。

## 模仿绘画－1
# 模仿某个部分

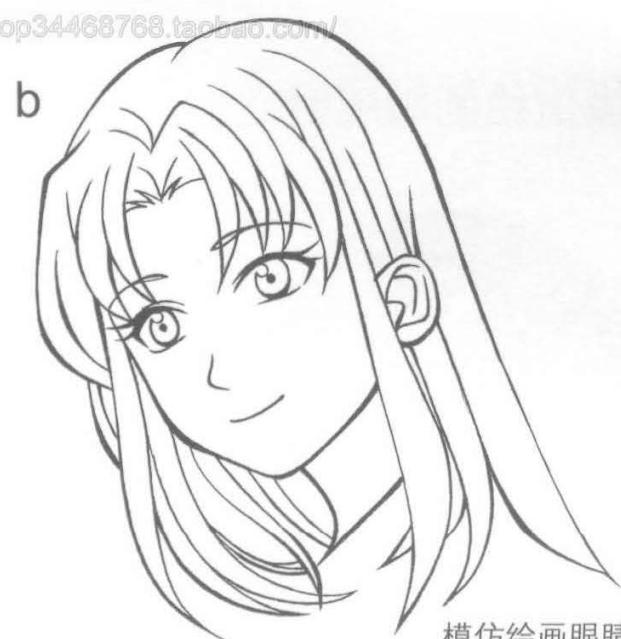
模仿绘画时，对于某个部分描绘是很重要的。眼睛的形状或瞳孔等，要尽量做到画得和范例一样。

**【眉毛・眼睛・瞳孔的注意要点】**

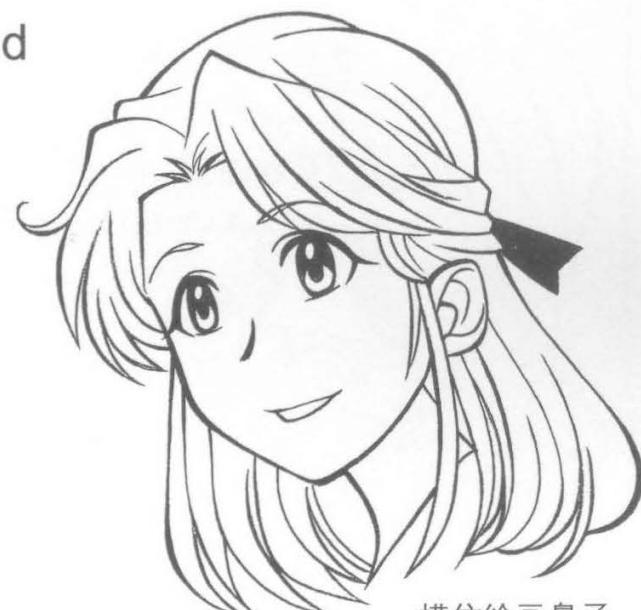
**【轮廓・下巴的注意要点】**

**【鼻子・耳朵的注意要点】**

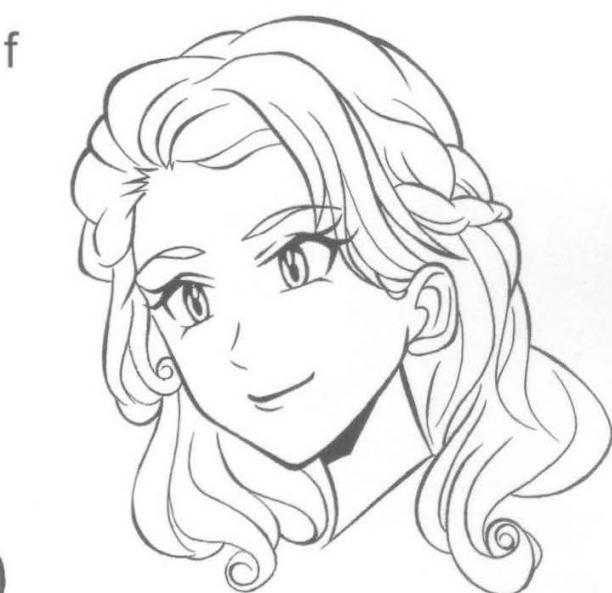
鼻子只用线条表现就可以了。无论从哪个角度看，几乎都是曲线。

耳朵的特点体现在长度和形状上。

要注意观察从脸颊到下巴的线条弯曲程度。

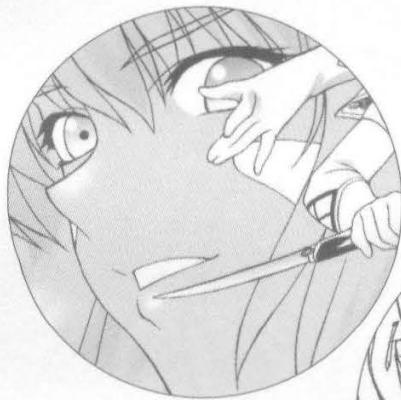
绘画下巴时要注意尖端的圆润与下面的阴影。

模仿绘画眉毛

模仿绘画眼睛

模仿绘画耳朵

模仿绘画鼻子

模仿绘画嘴巴

模仿绘画轮廓、下巴

# 模仿绘画眼睛时

模仿某个部分绘画时，眼睛很重要。模仿人物时，眼睛和瞳孔要模仿得尽量相似。

范例1：眼角下垂型

失败例作：眼角上挑，瞳孔的画法风格也改变了。

成功例作

范例2

失败例作：眼睛太过下垂，眼球也涂黑了。

成功例作

通过模仿别人的例作，可以学习到各种不同的表现技巧。而且仔细观察和模仿范例也是基础训练之一。

## 面部的大小不同，眼睛的表现也不同

在漫画中，不同情况下所要描绘的人物大小也有所不同。绘画大小不同的面部时，眼睛、瞳孔的表现也各不相同。

**面部较大的情况**

眼睛周围和眼球等都要仔细描画。

**面部较小的情况**

要注意眼睛的形状、眼球和眼白部分的平衡。

**【特写与远镜头】**

特写时：要仔细画好每根睫毛以及眼球部分。

远镜头时：睫毛和眼球几乎都看不清楚。

眼球部分没有办法仔细描画的情况。

如上图这种大小时，眼睛的光芒就可以表现出来了。

漫画风格较淡的类型

对线条稍加修饰的类型

此种大小就可以轻松地表现眼睛的细部了。在漫画作品中，经常会有描画此种大小2～3倍的面部的情况。

模仿绘画－2

# 模仿绘画动作

让我们略过面部的五官等细部，先来模仿一下身体各部位的动作吧！只有模仿好人物的配置和动作，才能掌握画面整体的平衡。

**【利用影像掌握全身略图】**

只限描摹外部轮廓的例子

将全身影像涂黑后，手臂、腿部的粗细和头部的大小等全身的平衡就很容易把握了。

将影像画上轮廓，身体细部就可以随意绘画了。想达到更好的效果，描摹同时还要考虑肩部、肘部和膝盖等细节。

【把握整体感觉，自由描绘】

模仿范例

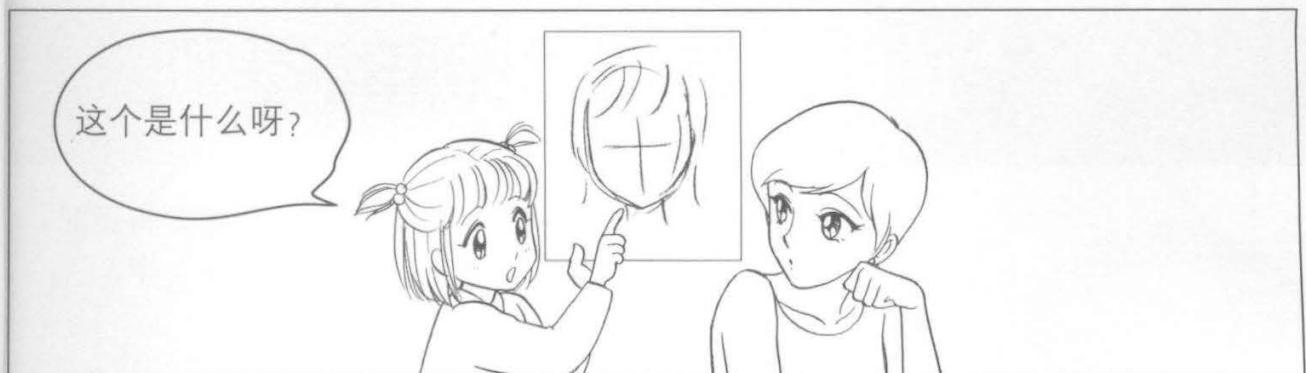
# 模仿学习到的几个要点

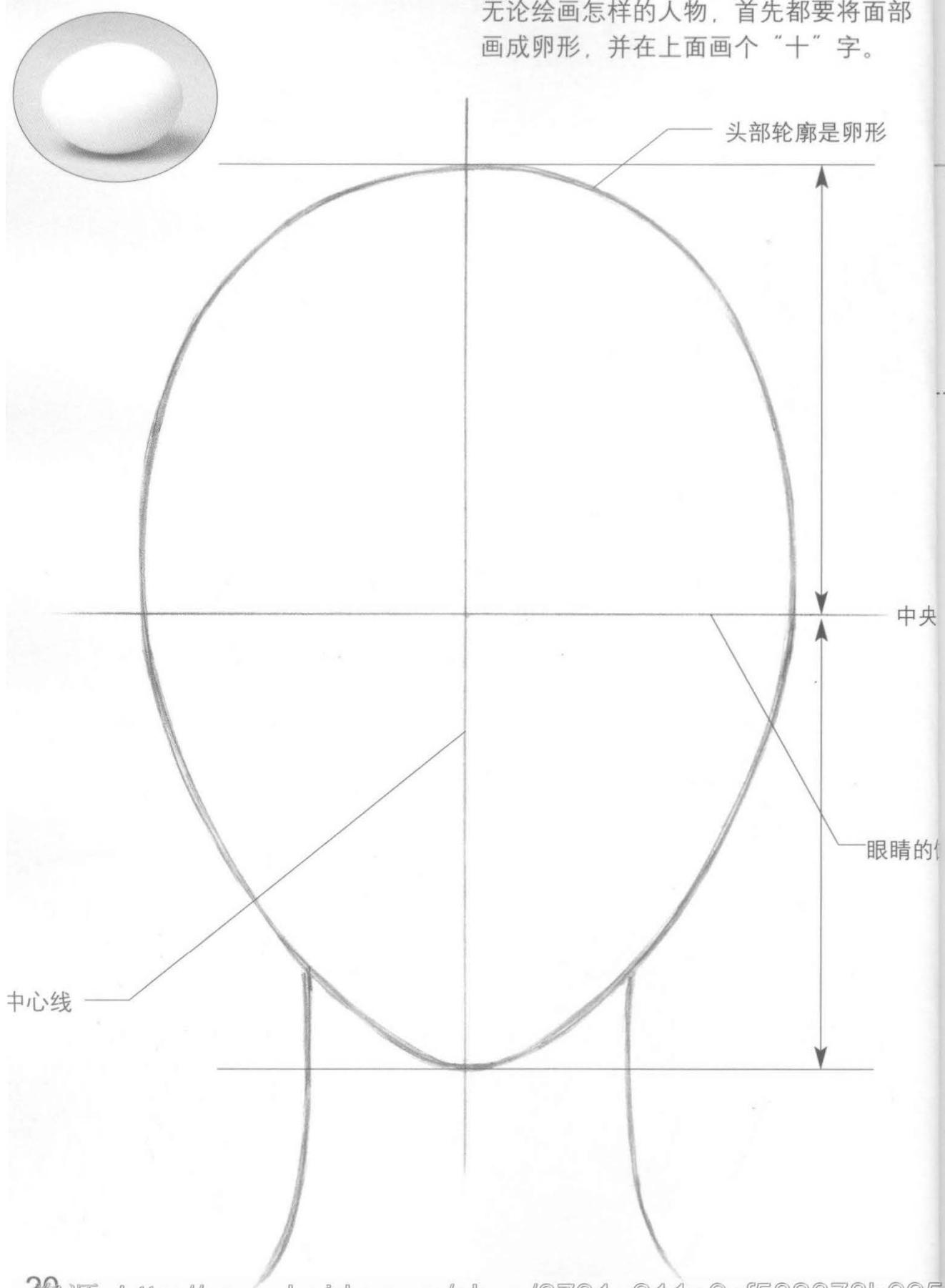
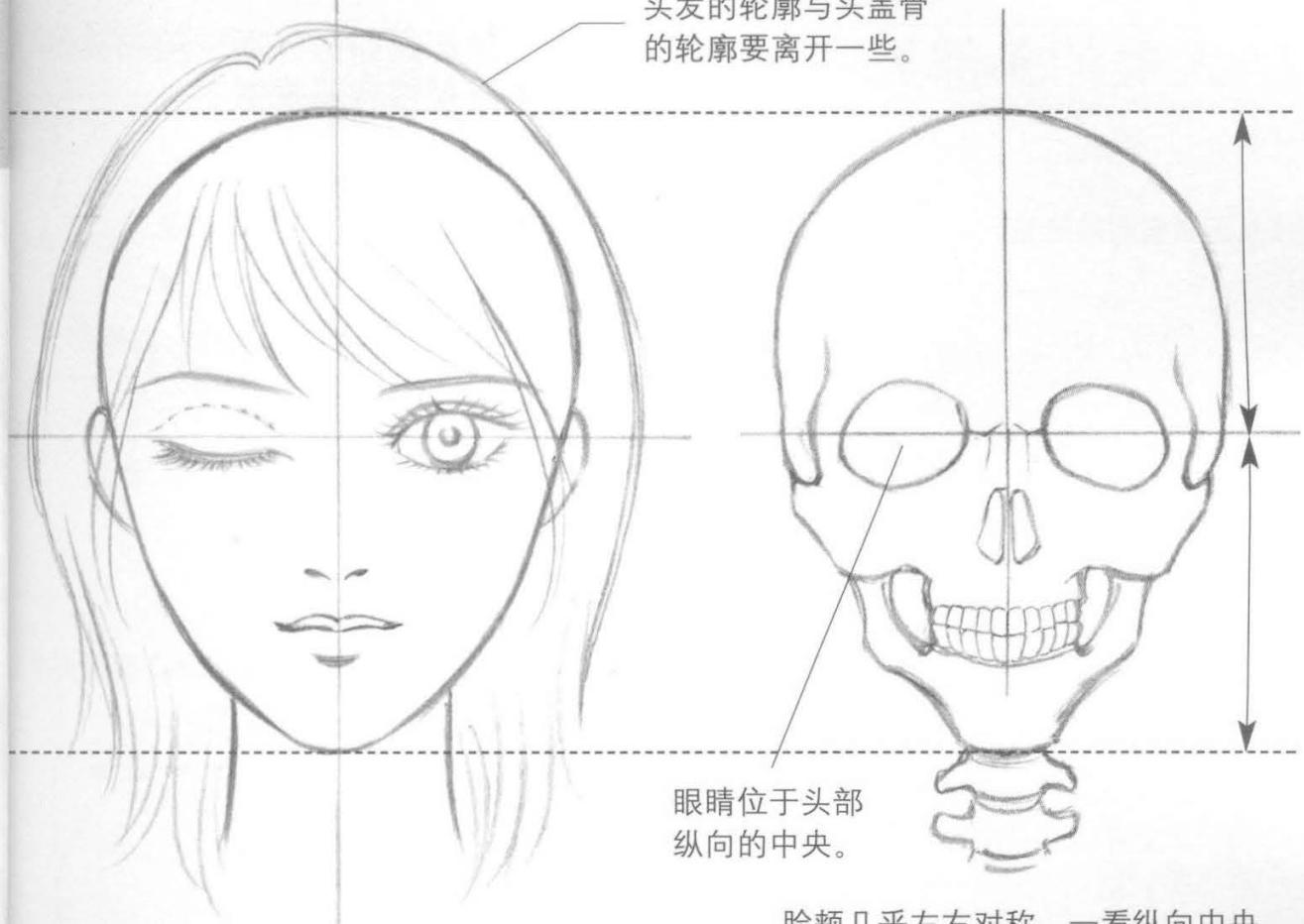
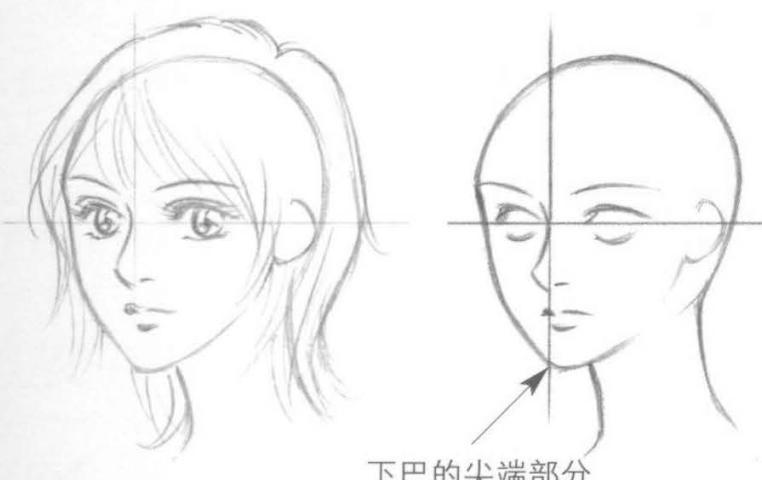
①掌握各种眼睛形状以及瞳孔画法的变化。

②培养快速抓住物体形状的能力。

③培养掌握人物整体形象的感觉。

④掌握衣服皱褶的画法、涂黑的标准等。

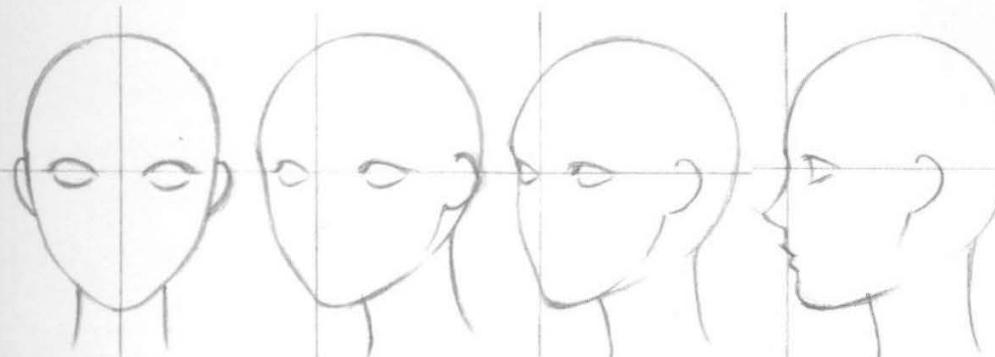
这个是什么呀？
鸡蛋
在“鸡蛋”上画个“十”字，在此基础上画上眼睛和鼻子，是掌握头部立体感的关键。
姐姐，这些都是冰箱里的！

# 2 绘画面部的基础

无论绘画怎样的人物，首先都要将面部画成卵形，并在上面画个“十”字。

头部轮廓是卵形

中央

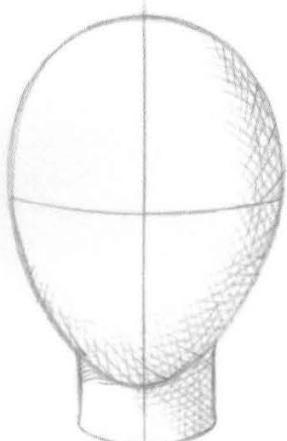
眼睛的

中心线

●横向的线条是决定眼睛位置的标准

●纵向的线条可以表现头的朝向

# 人类的头部呈卵形

意识到头部是卵形以后，脸和头的立体感就很容易掌握了。

**【从正面看到的形状】**

人类的头部从正面看，很难看出纵深感和立体感，但运用了曲线或阴影以后，立体感就很容易表现出来了。

**感觉像是在一个箱子中放入一个鸡蛋**

表现纵深的线条。

面部边缘的线条要十分锋利。

在真实的鸡蛋上画上一个十字。

【从上向下看到的情形】

纵向延伸

旋儿位于后头部。

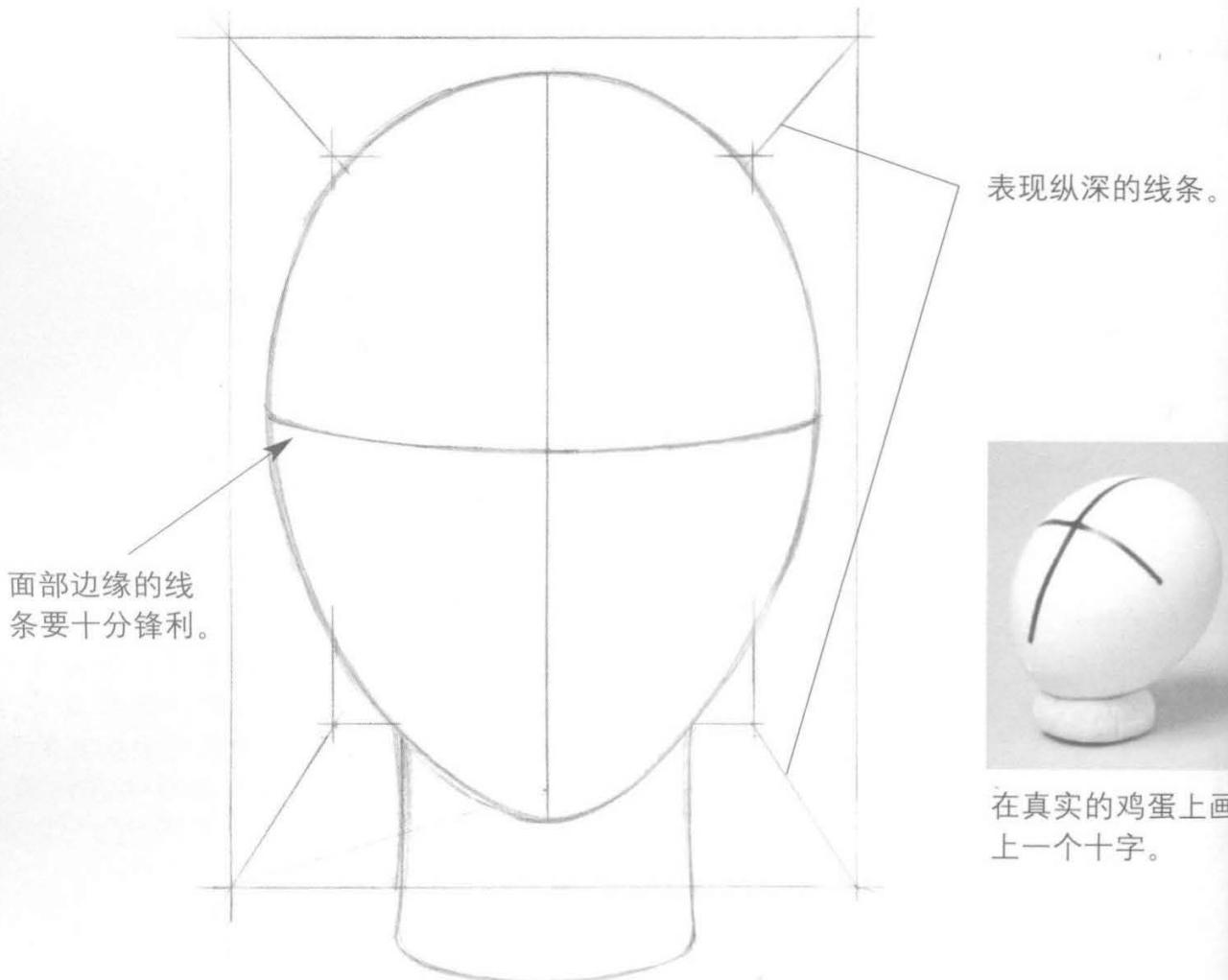
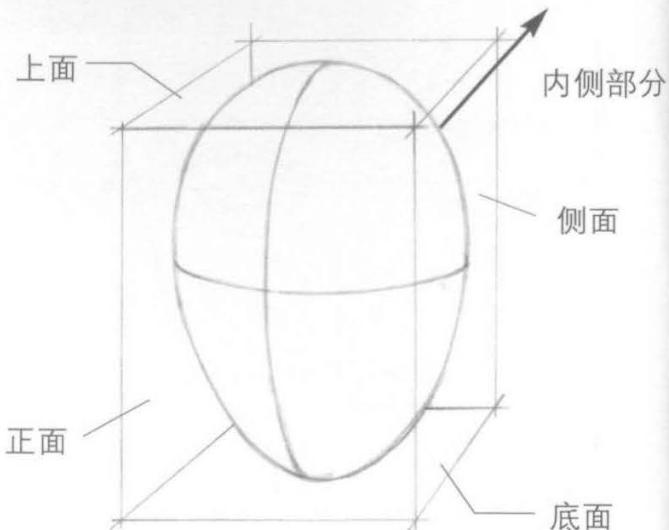
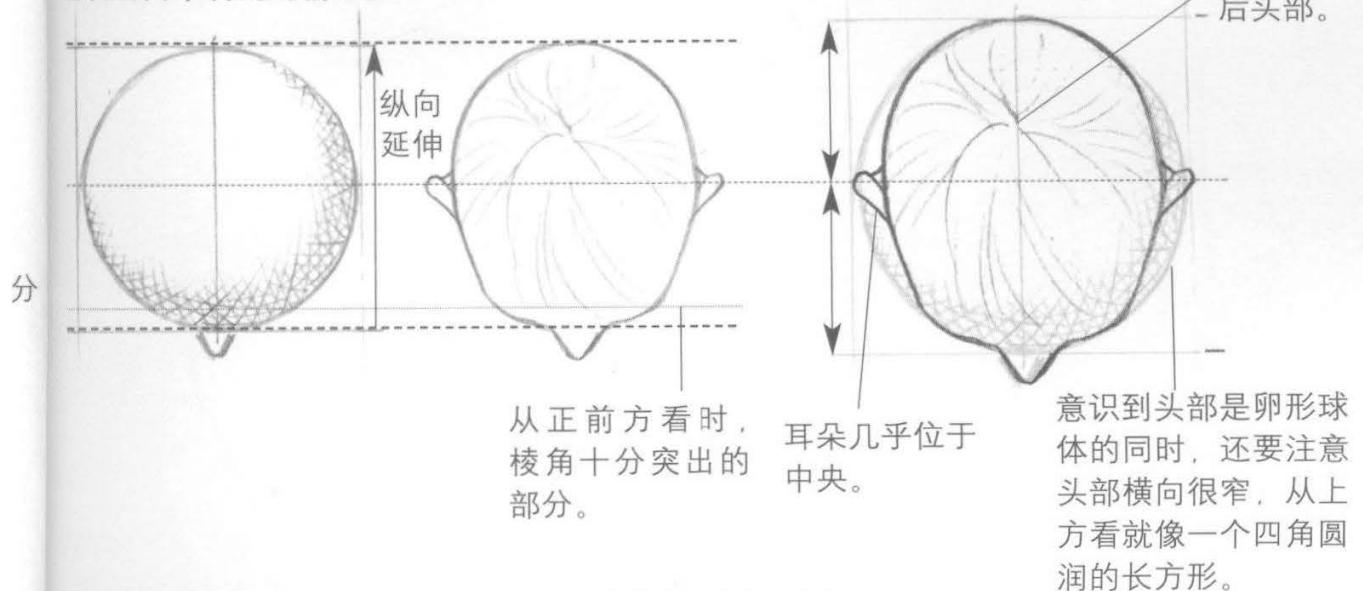
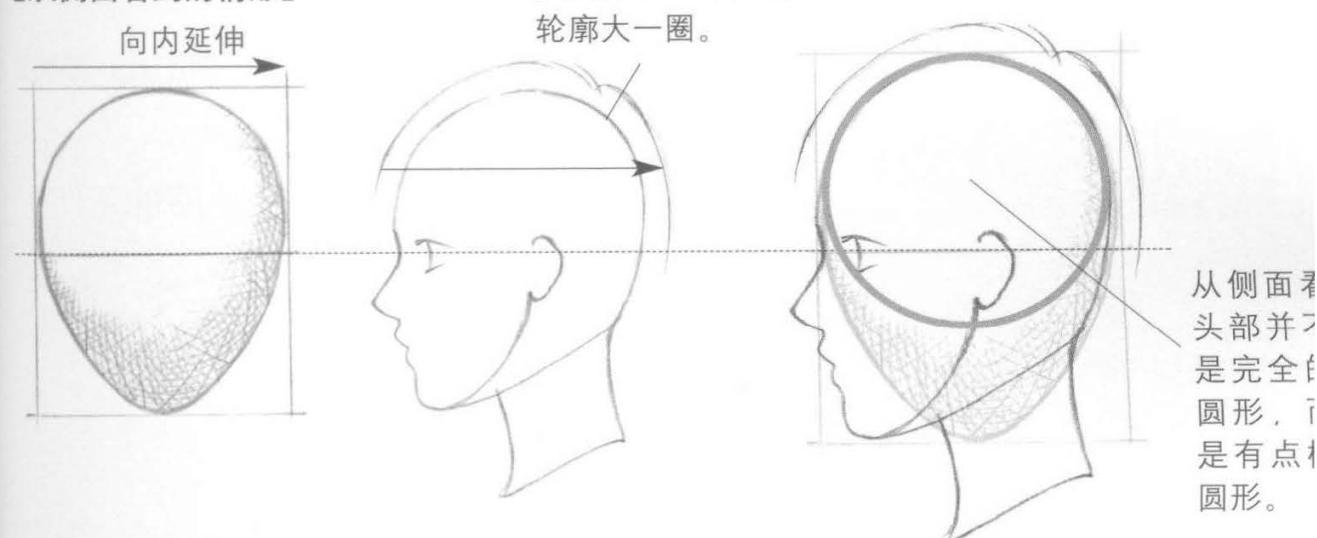
从正前方看时，棱角十分突出的部分。

耳朵几乎位于中央。

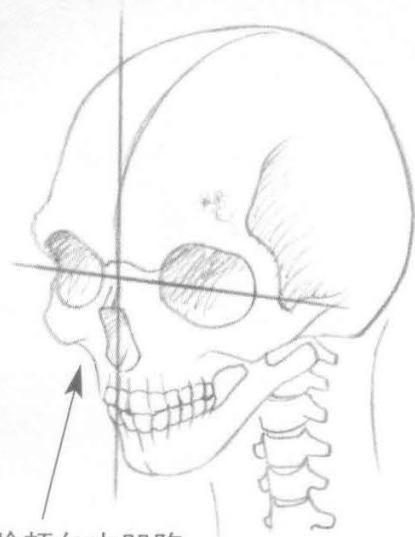
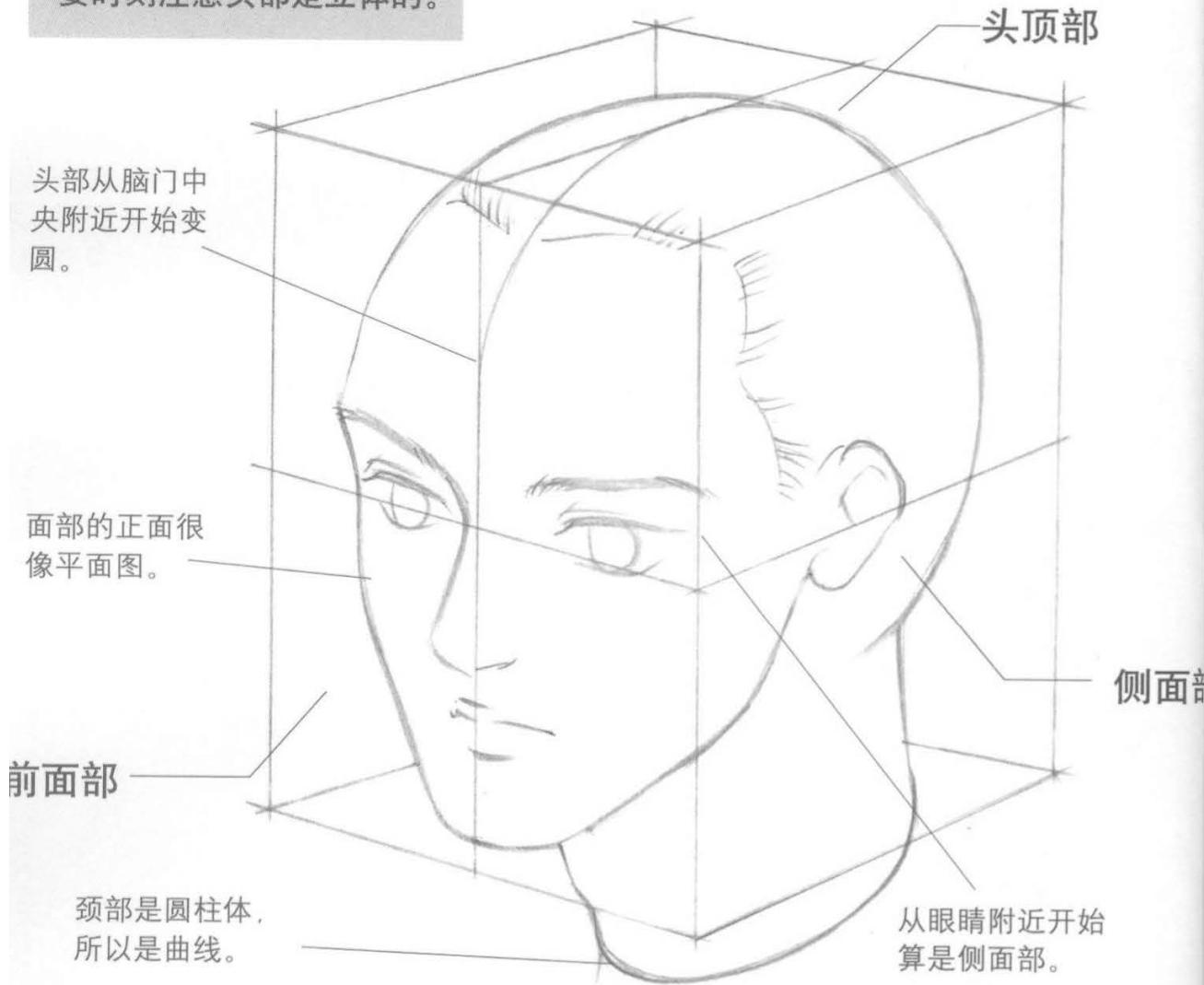
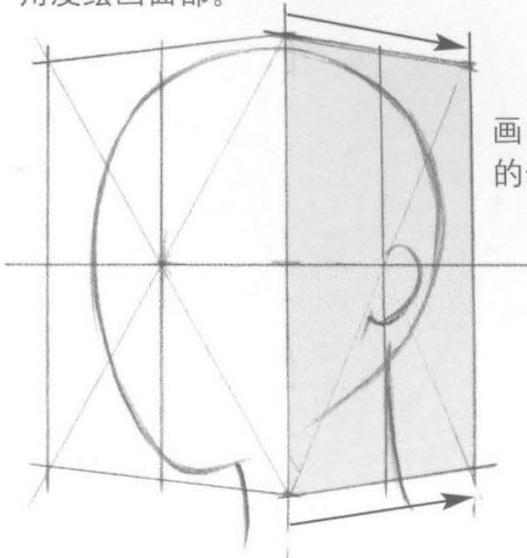
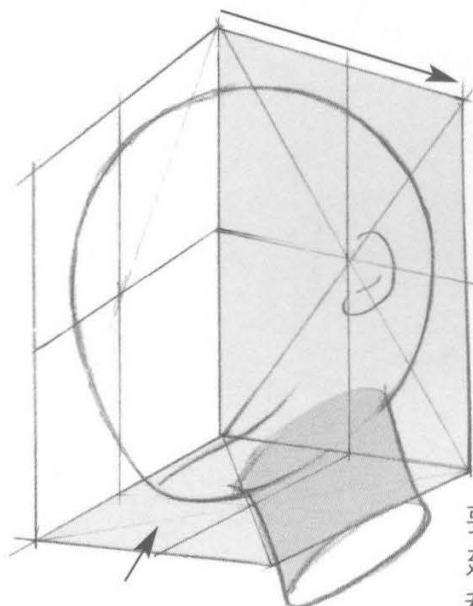
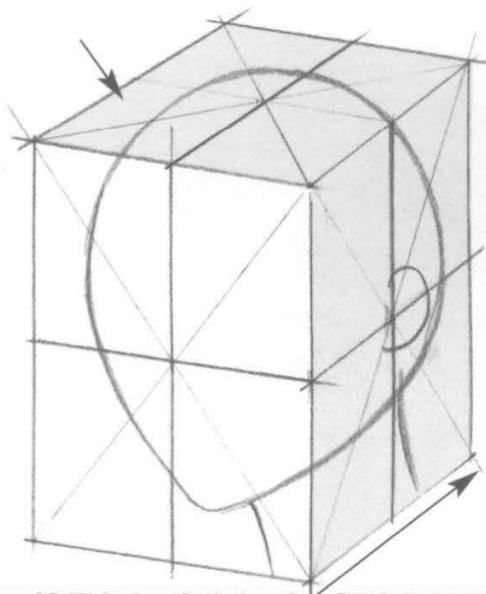
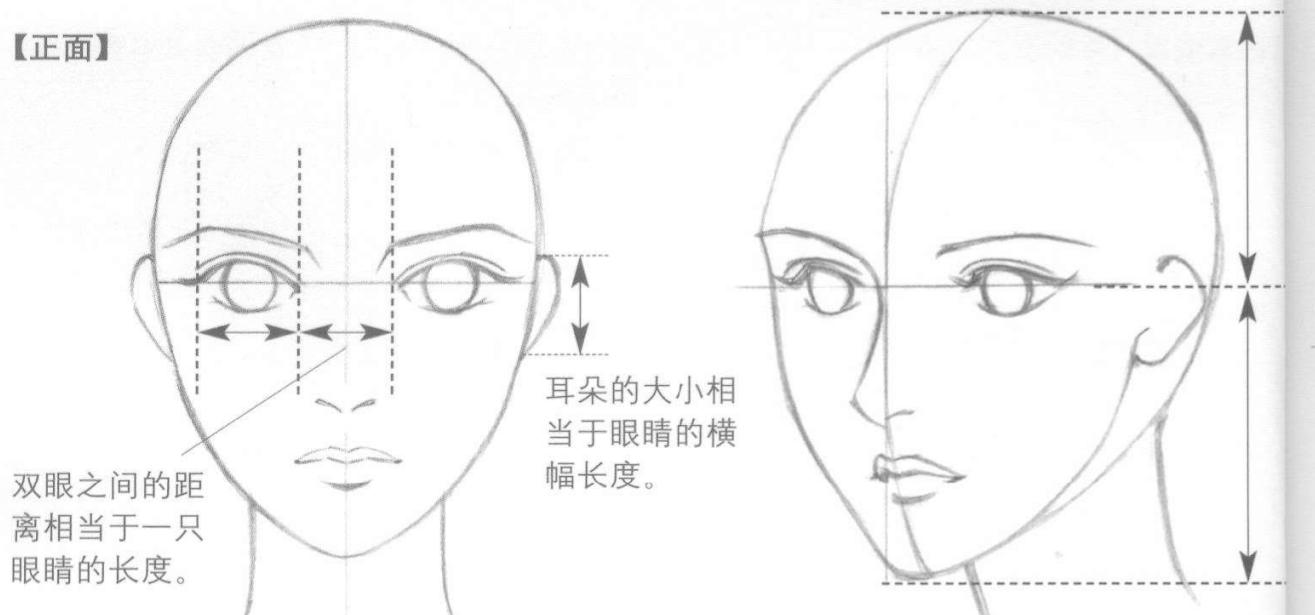
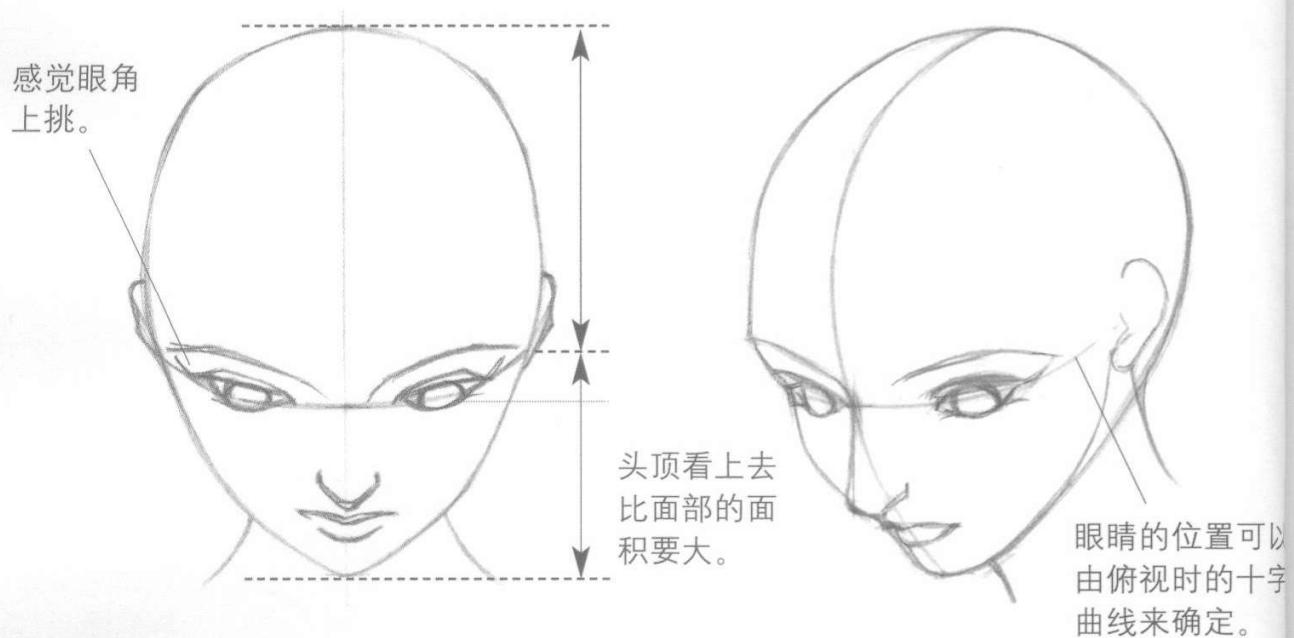
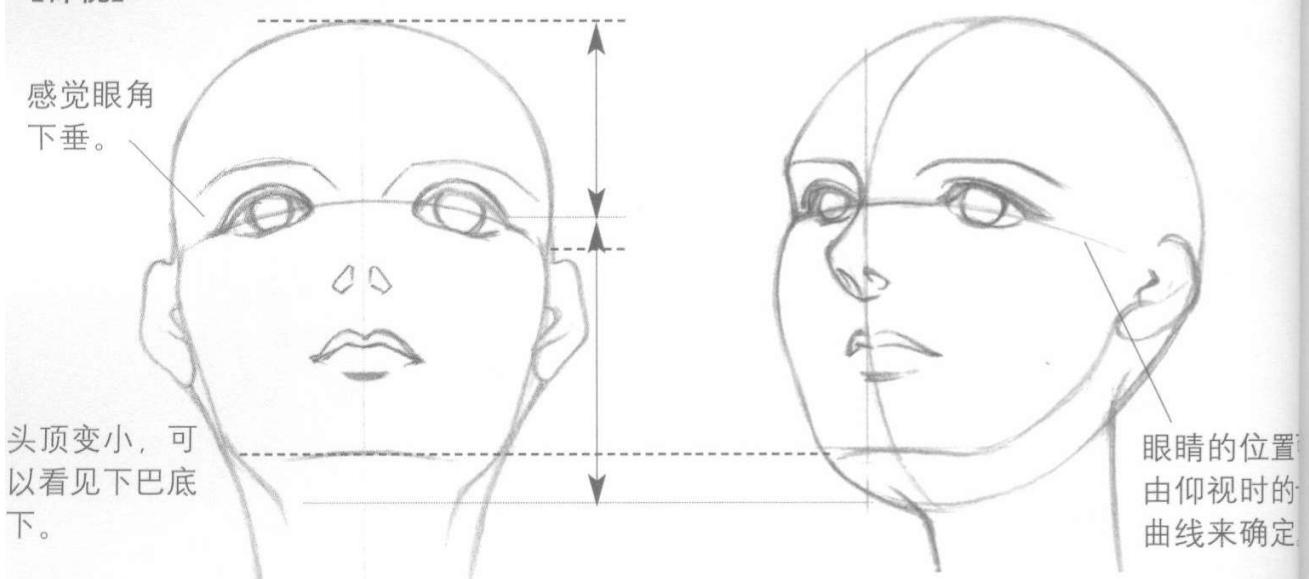
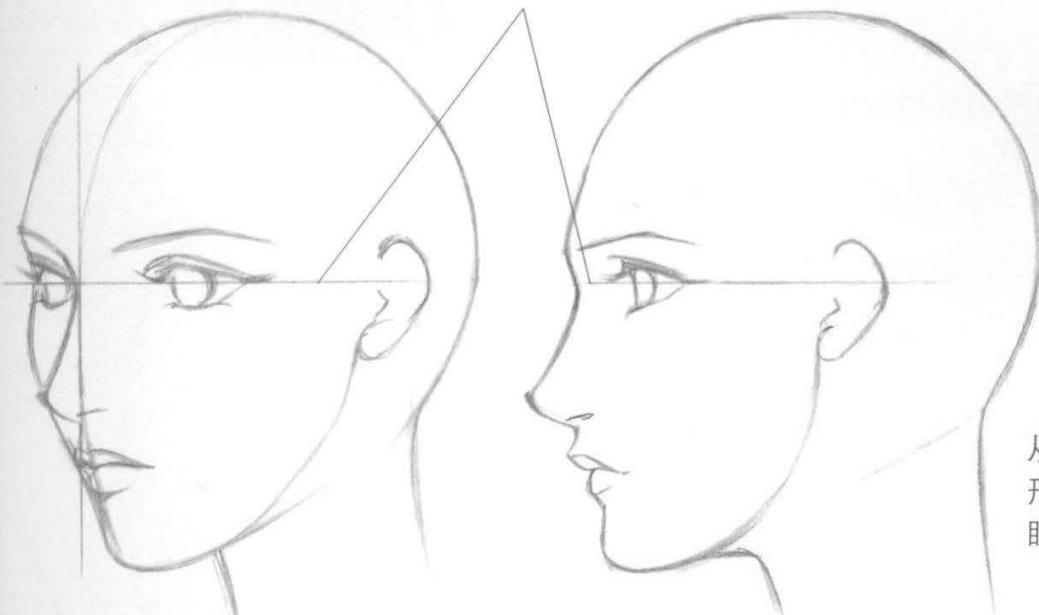
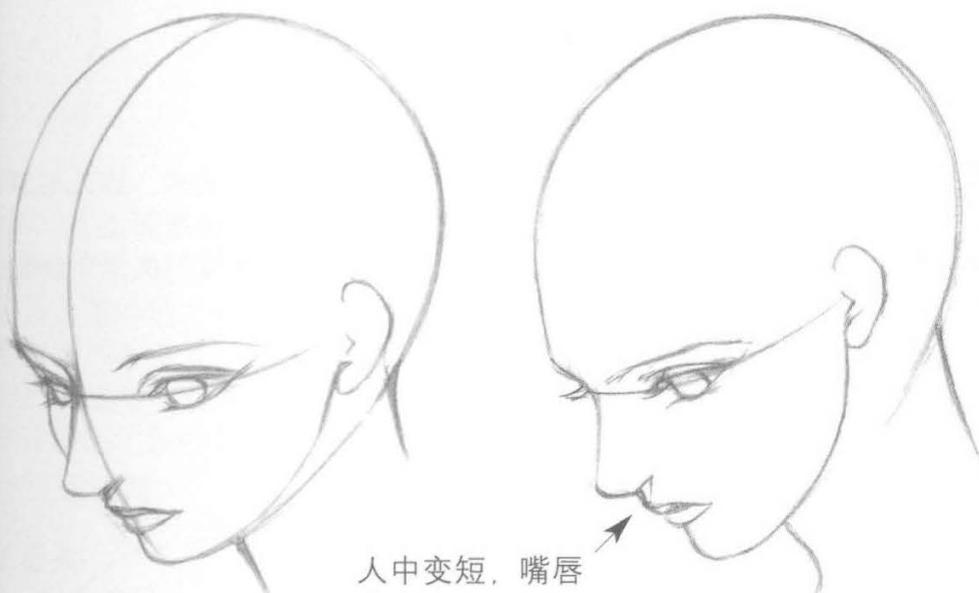
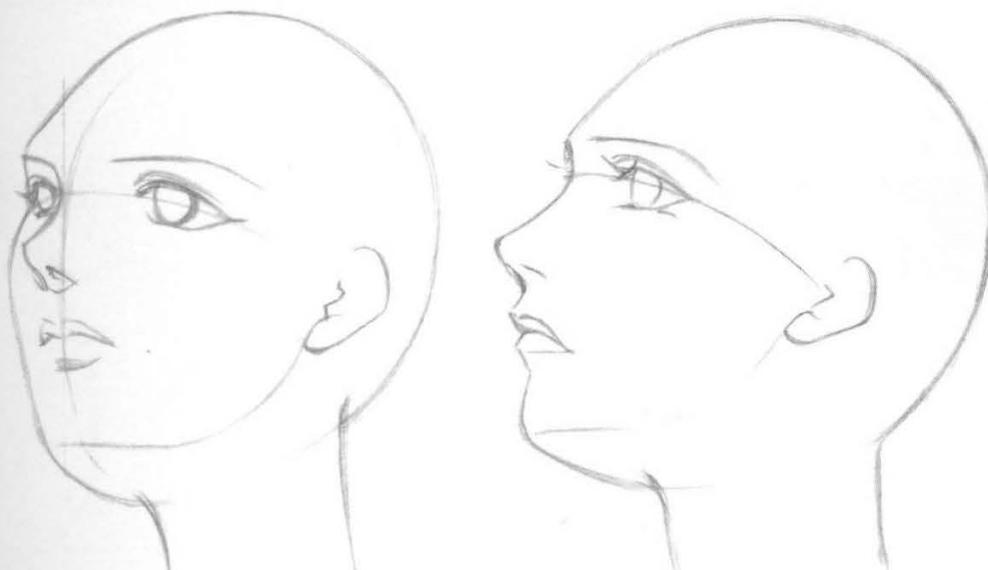
意识到头部是卵形球体的同时，还要注意头部横向很窄，从上方看就像一个四角圆润的长方形。

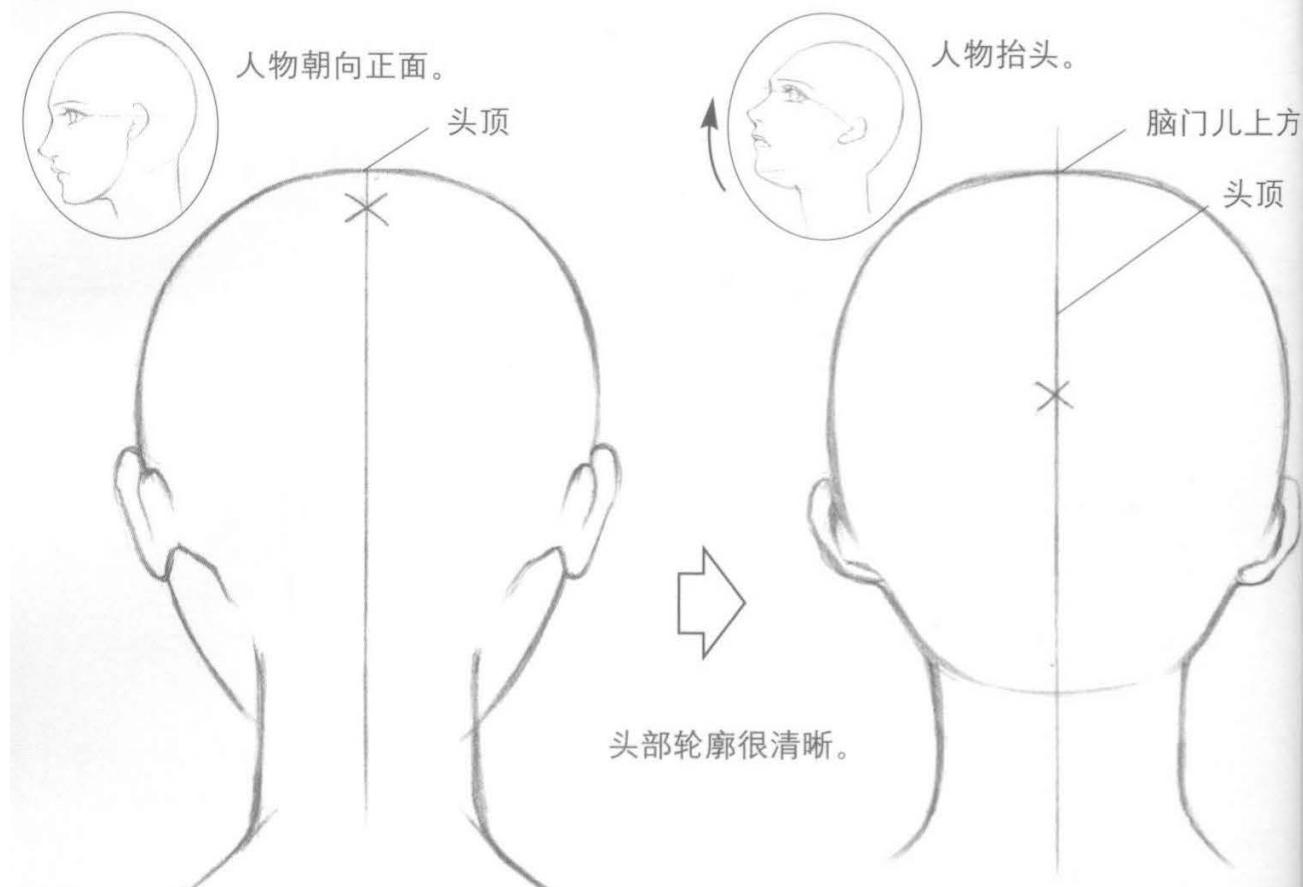
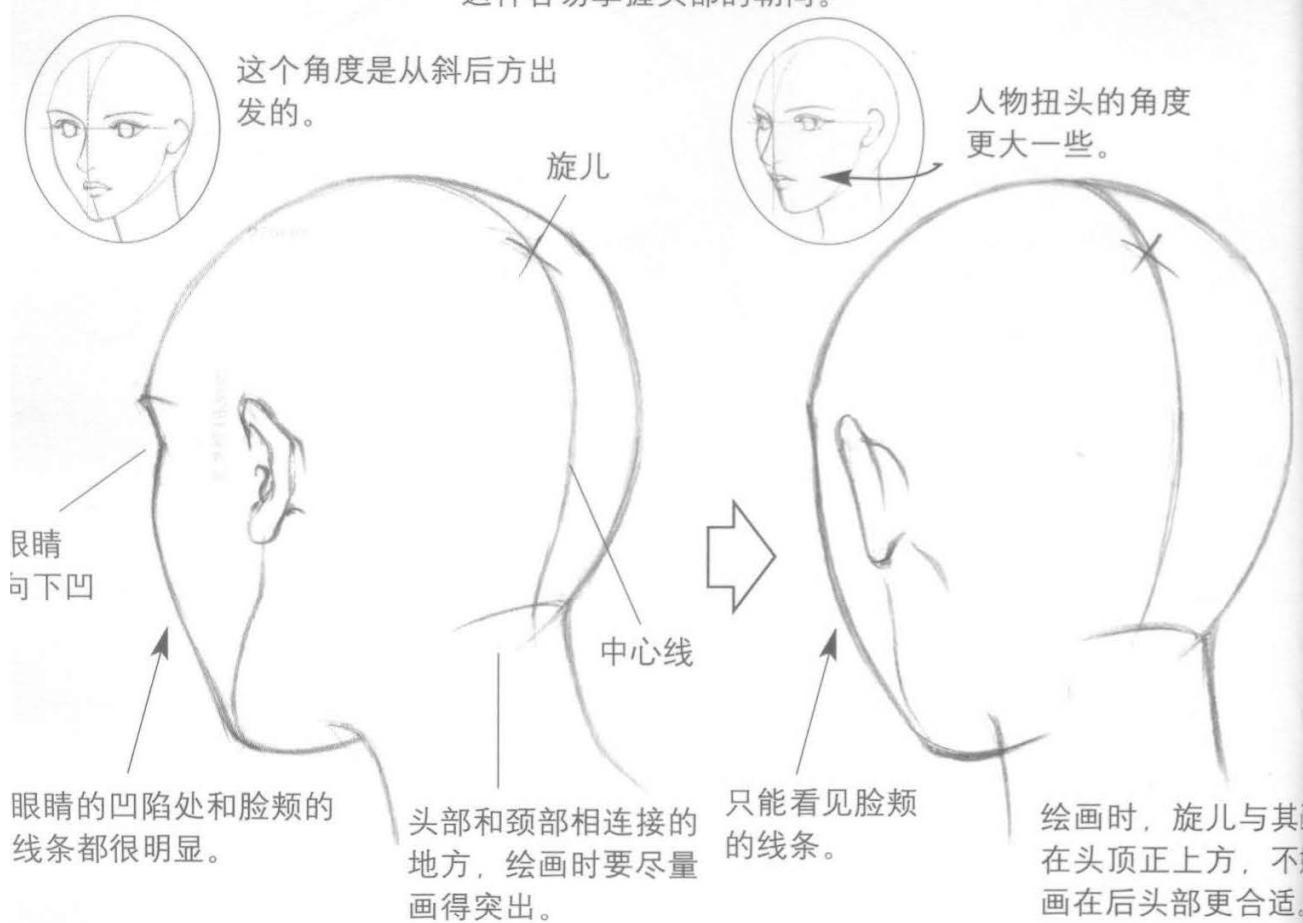
【从侧面看到的情形】

向内延伸

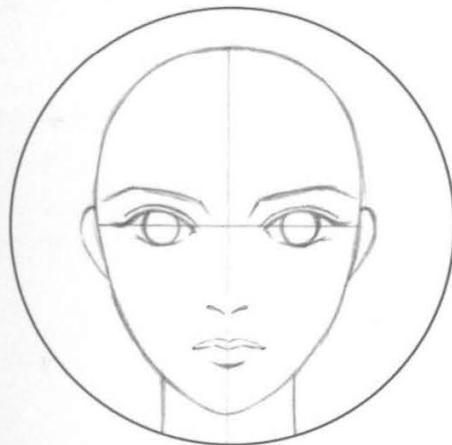
头发部分要比头部轮廓大一圈。

从侧面看头部并不是完全的圆形，而是有点椭圆形。

## 所有的自然物简单化以后都源于以下3种基本形体

所有的自然物都可以还原为球、圆柱、圆锥3种基本形体。
——保尔·塞尚
（法国画家）

通过立体的图，可以很好把握物体基本的形状。

【向斜前方看的情形】
脸颊向内凹陷。
通过画上肌肉，就可以表现出脸颊光滑圆润的线条。
要时刻注意头部是立体的。
头顶部
头部从脑门中央附近开始变圆。
面部的正面很像平面图。
侧面部
前面部
颈部是圆柱体，所以是曲线。
从眼睛附近开始算是侧面部。

【通常情况（平时看到的情形）】
记住头部是立体的同时，要学会从各种不同角度绘画面部。
画出向内延伸的部分。
既看不见头顶也看不见下巴底下。
【仰视（从下向上看到的情形）】
要画出向内延伸的部分和底部。
可以看见下巴底下。
【俯视（从上向下看到的情形）】
要画出向内延伸的部分和顶部。
可以看见头顶。
面部

【正面】
耳朵的大小相
当于眼睛的横
幅长度。
双眼之间的距
离相当于一只
眼睛的长度。
【俯视】
感觉眼角
上挑。
头顶看上去
比面部的面
积要大。
眼睛的位置可以
由俯视时的十字
曲线来确定。
【仰视】
感觉眼角
下垂。
头顶变小，可
以看见下巴底
下。
眼睛的位置
由仰视时的
曲线来确定

决定眼睛位置的线，无论是斜
前方还是侧面都是直线。
从侧面看到的眼睛
形状和正面看到的
眼睛形状是不同的
上眼皮和下眼皮都
是向上的曲线。
人中变短，嘴唇
也变小。
要注意下巴底下的
形状变化。

**【后头部】**

首先要注意耳朵的形状。画后头部的时候，也要画出中心线，这样容易掌握头部的朝向。

# Q & A 角度相关的知识

**Q：画好漫画必须要会绘画各种角度的面部吗？**

**A：至少要会2种角度（正面和斜前方）的面部画法。**

朝向正面

朝向斜前方

如果侧面、俯视、仰视的面部也可以绘画的话，那么绘画人物就可以游刃有余了。但正面和斜前方的面部画法是最基本的，可以表现面部的各种表情。

侧面

俯视

仰视

## 绘制动画人物和插图人物时

大角度地朝向侧面

侧面的仰视

绘制动画人物时，真实性很重要。而人物插图必须能给读者留下深刻的印象，所以各种不同角度的面部画法是必需的。漫画中并不需要角度太难的面部表现，但偶尔运用一下则会给读者眼前一亮的感觉。

# 3 画线的技巧

在动画与游戏的原稿中，肌肤、头发与服装的线条粗细通常是均一的。如果不上色的话就会显得十分单调，所以并不适合于漫画，一定要注意。

动画与游戏的原稿

●大多数情况下，动画或者游戏中的图都是由不同的几个人共同完成的，如果像漫画那样在线条上突出个性的话，那么即使是同一个人物，最后看起来也是几个不同的人物了。使用相同粗细的线条就是为了避免表现出个性。

参考：上色指定原稿。在动画或游戏中，会像上图这样画出阴影的位置。上色也好，就这样表现出起伏感也好，都是一幅非常漂亮的作品。

要刻画出人物的存在感，线条一定不能是单一的，要粗细有致、强弱渐变。

## 变化线条粗细的绘画技巧

轮廓线要粗，衣服皱褶和头发的线条要细。

轮廓线

使用铅笔或自动铅笔都可以表现出线条的粗细。

通常绘画出来的是细线。

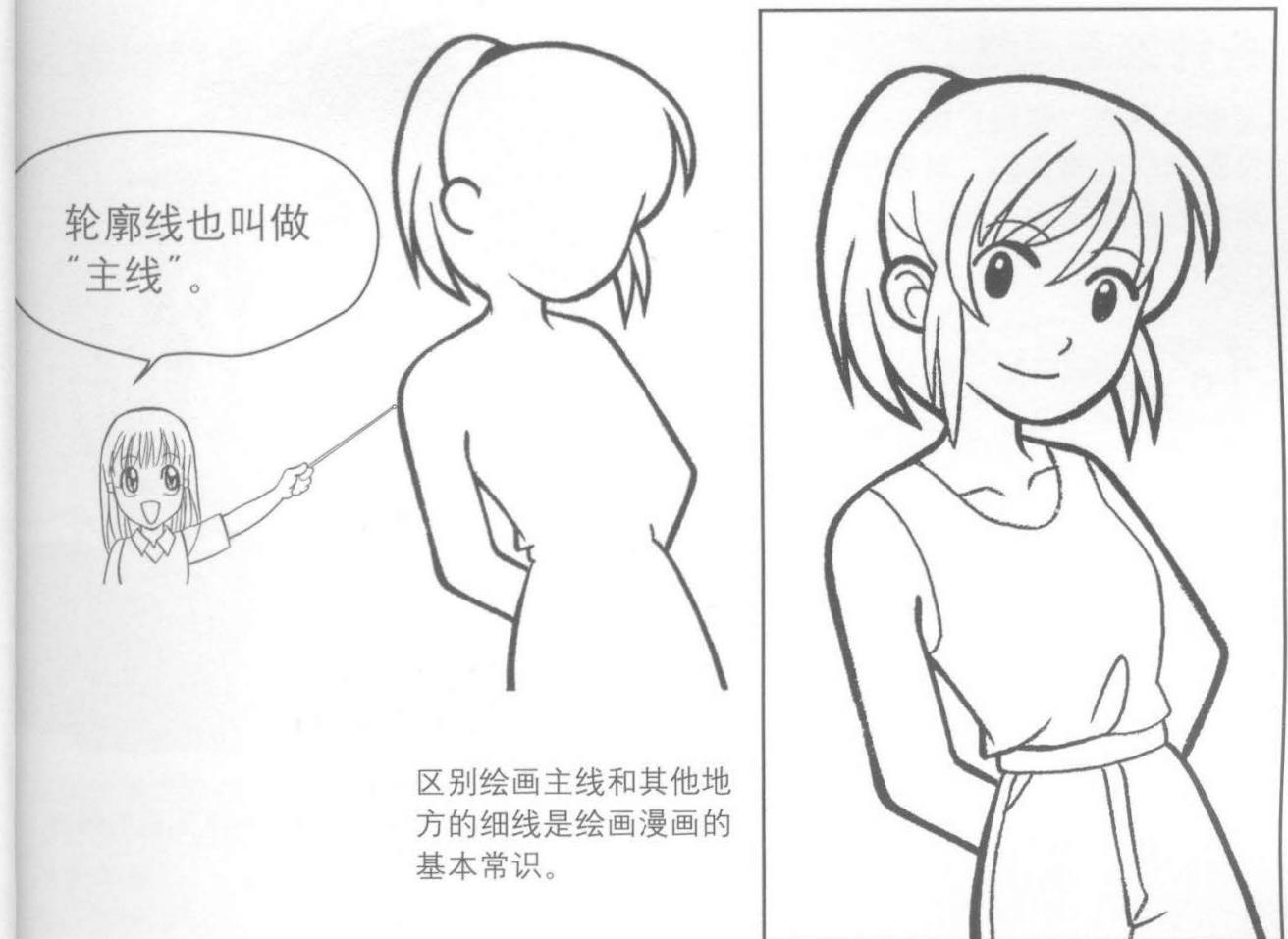
重复再画一次线条就会变粗。

多重复几次就可以绘画出粗线条。

区别绘画主线和其他地方的细线是绘画漫画的基本常识。

**【区别使用绘画工具】**

使用签字笔绘画的图，细线条的部分已经区别不出来了。

使用签字笔和圆珠笔一起绘画的图，轮廓线和其他地方的细线条区别就很明显。

## 各种绘画风格

线条的强弱（笔触）因人而异。模仿多位画家的人物作品，对掌握笔的使用方法会受益匪浅。

**少年・青年漫画风格**

眼睛、鼻子的位置或平衡注重真实感的同时，又突出了个性特色的类型。

**青年・少女漫画风格**

面部、身体的平衡以及发卷的形状，都接近真实的类型。

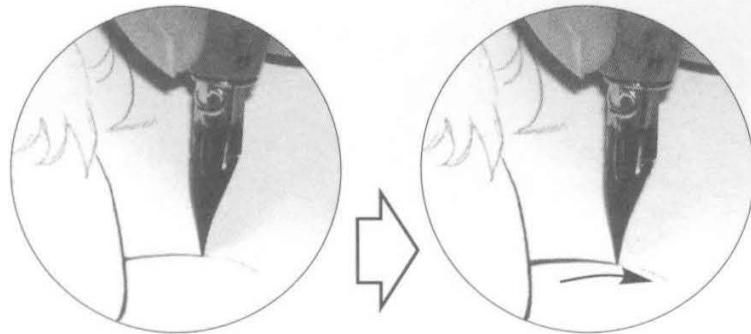
**动画・儿童漫画风格**

面部的平衡或头发都采取了大胆的设计的类型。

# 人物的线条不是“画”出来的，而是“作”出来的

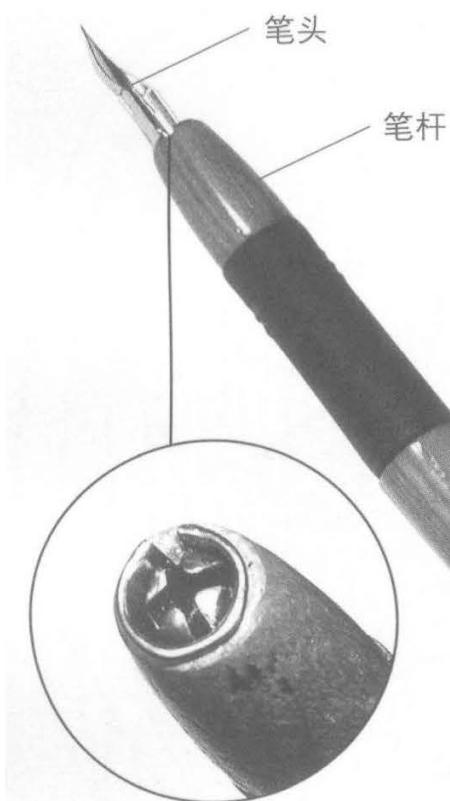
面部轮廓或眼睛、鼻子等特征，全部都用粗细相同的线条（使用毫米笔）。一眼看上去很漂亮，但作为还没有上色的原稿，并不能给人留下深刻的印象。

面部的轮廓线、眼睛和鼻子的线条都有强弱变化，这样表现了人物的存在感。

参考：专业漫画家的草稿。绘画人物打草稿时，要一边重复画线一边完成整体形象的绘画。

描线要在草稿上仔细进行，这就是绘画人物线条。

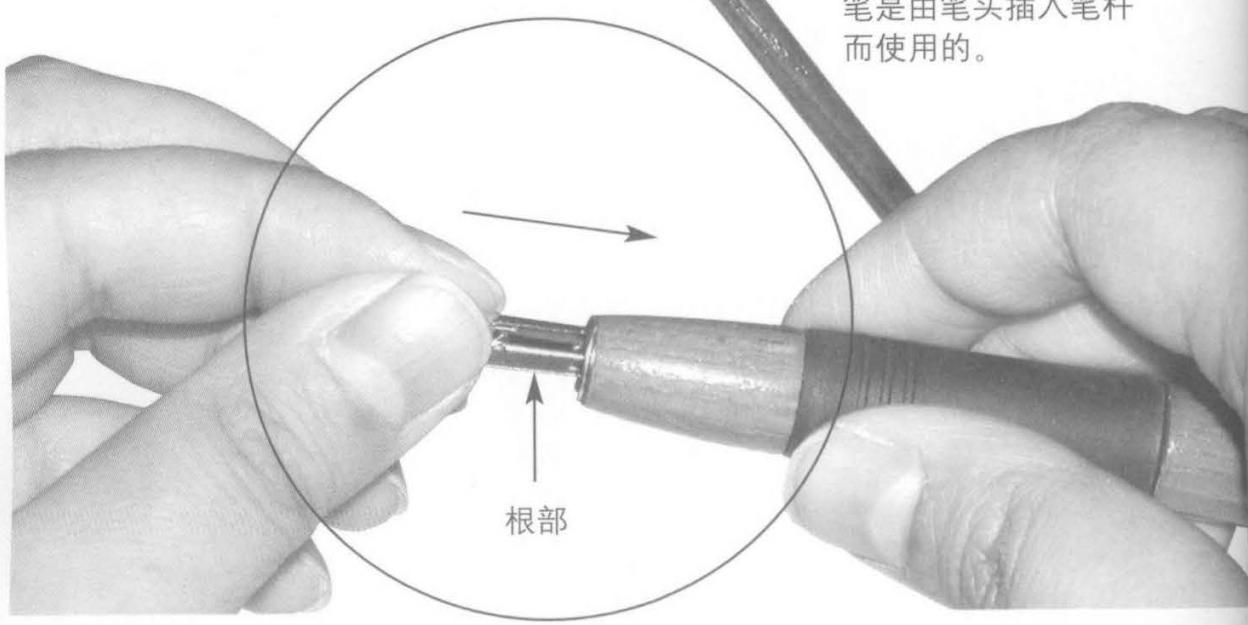
# 4 画笔与墨水

## 画笔

使用铅笔绘制的作品（底稿·草稿）要进行勾线。

笔杆的尖端部分

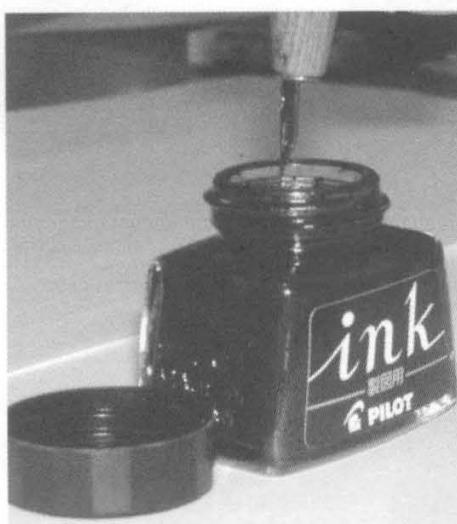
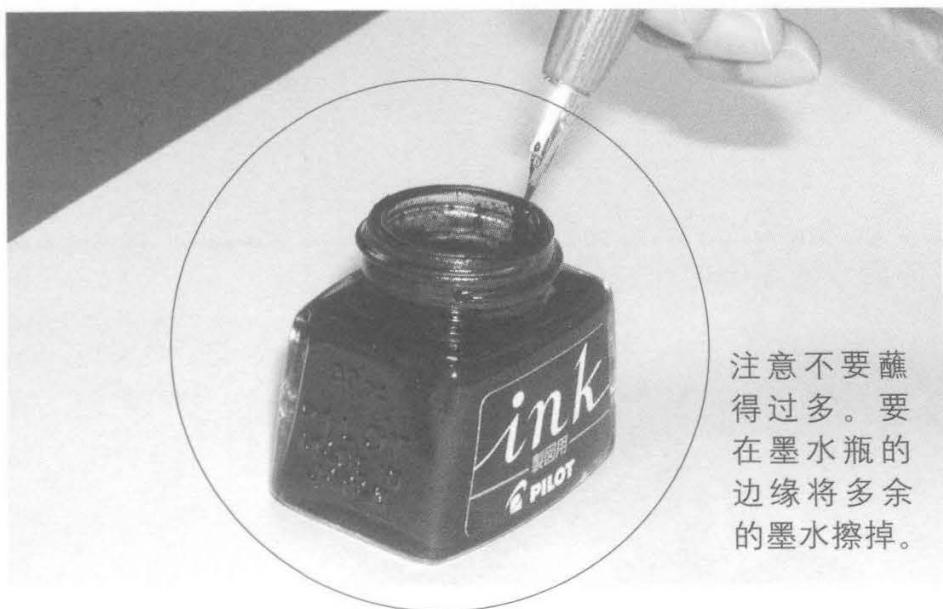
G形钢笔

勺形笔

笔头有很多种类
好用、常用、有
代表性的就是这
两种。

笔是由笔头插入笔杆而使用的。

笔头要紧紧地插入笔杆再使用，不能有一点晃动。

笔头
不会

笔杆

笔头要蘸上墨水或墨汁才能使用。

注意不要蘸得过多。要在墨水瓶的边缘将多余的墨水擦掉。

多数情况下，会在画线的过程中墨水用干了，所以勾线时要一边蘸墨水一边进行。

笔头要试插一下，选择不会晃动的才合适。

## 墨水

*墨水要选择制图用*的黑色墨水。画线后容易干，在文具店就可以买到，适合初学者，是许多专业漫画家钟爱的一种墨水。

### 使墨水瓶不倒的小窍门

墨水瓶都容易倒，所以尽量避免从盒中取出而使用。

放在盒中使用时，可以将盒子的盖儿剪下，或者是折进内侧。

沿着图中的线将纸盒剪开……

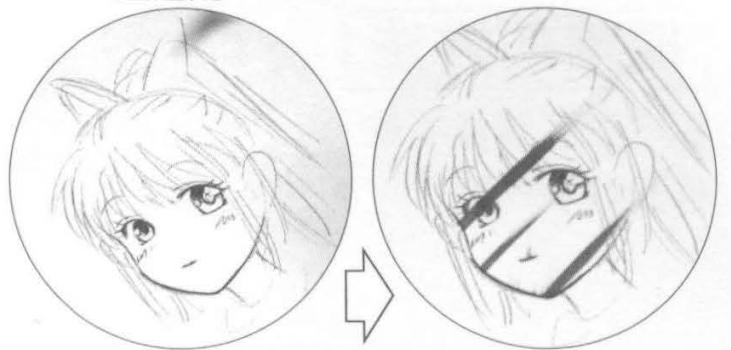
这是使用很方便的例子。这样底部就会很稳固，不容易倒。

**【各种墨水】**

证券用墨水：比制图用墨水更容易干，但用橡皮擦拭会变淡。

漫画专用墨水：只有在画材店等专门的地方才可以买到。

墨汁：绘画黑色线条或上色时使用都很方便，很多专业人士也很喜欢用。但不耐干，容易被刮蹭。

墨迹是……

未干的线条因为刮蹭便会产生墨迹。

## 有10年以上漫画经验的50位漫画家问卷调查

**开始使用的墨水**

| 墨水 | 人数 |
|---|---|
| 墨汁 | 24人 |
| 制图用墨水 | 18人 |
| 证券用墨水 | 4人 |
| 黑色涂料 | 1人 |
| 漫画专用墨水 | 0人 |
| 其他 | 3人 |

（普通黑墨水、钢笔专业蓝色墨水、书写专业蓝色墨水）

**现在使用的墨水**

| 墨水 | 人数 |
|---|---|
| 墨汁 | 12人 |
| 制图用墨水 | 25人 |
| 证券用墨水 | 2人 |
| 黑色涂料 | 0人 |
| 漫画专用墨水 | 4人 |
| 其他 | 5人 |
| 不使用墨水 | 4人 |

### 使用现用墨水的理由

●墨汁

滑动性好
价格便宜，使用者越来越多，种类也越来越多
可以自由更换
漫画技法书中推荐使用的制图用墨水很容易干，不易画线
可用来绘制细线条
绘画时，浓度均一
容易表现线条的强弱

●制图用墨水

购买方便
快速变干
墨汁很难变干
可以与其他墨水分开使用
可以绘制粗线条
可以上色
不用担心会弄到手上
使用起来很容易投入到绘画中
方便作修白等后期处理
我以前不知道有这么好用的墨水
原稿完成后可以马上贴上网点纸
可以画出细线或锥形线条
可以很好地与笔头配合使用
比证券用墨水更黑

●证券用墨水

可以直接用在原稿上

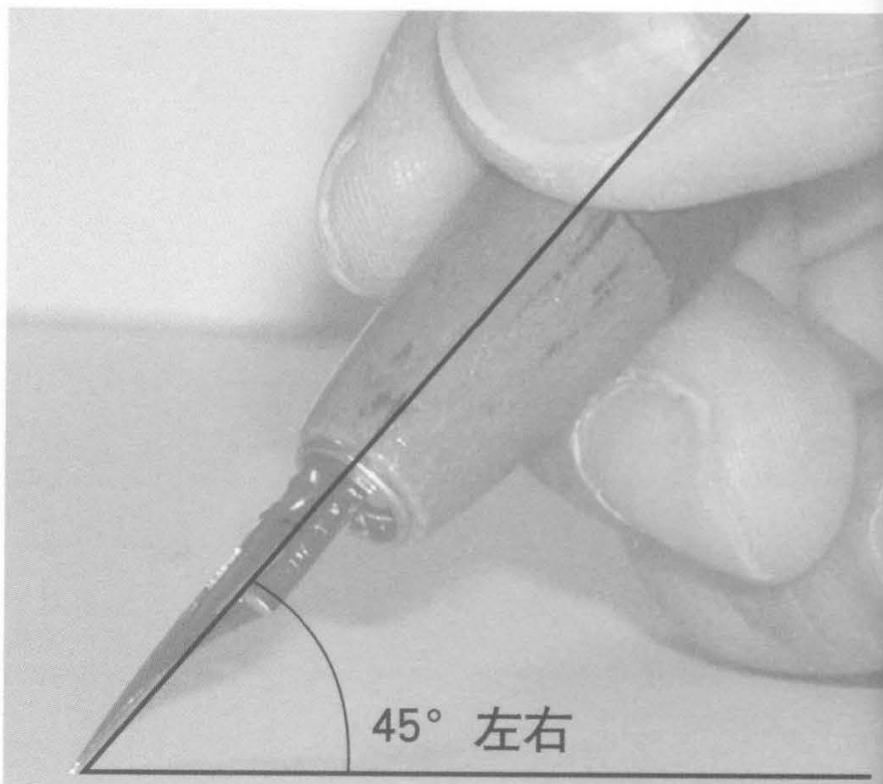
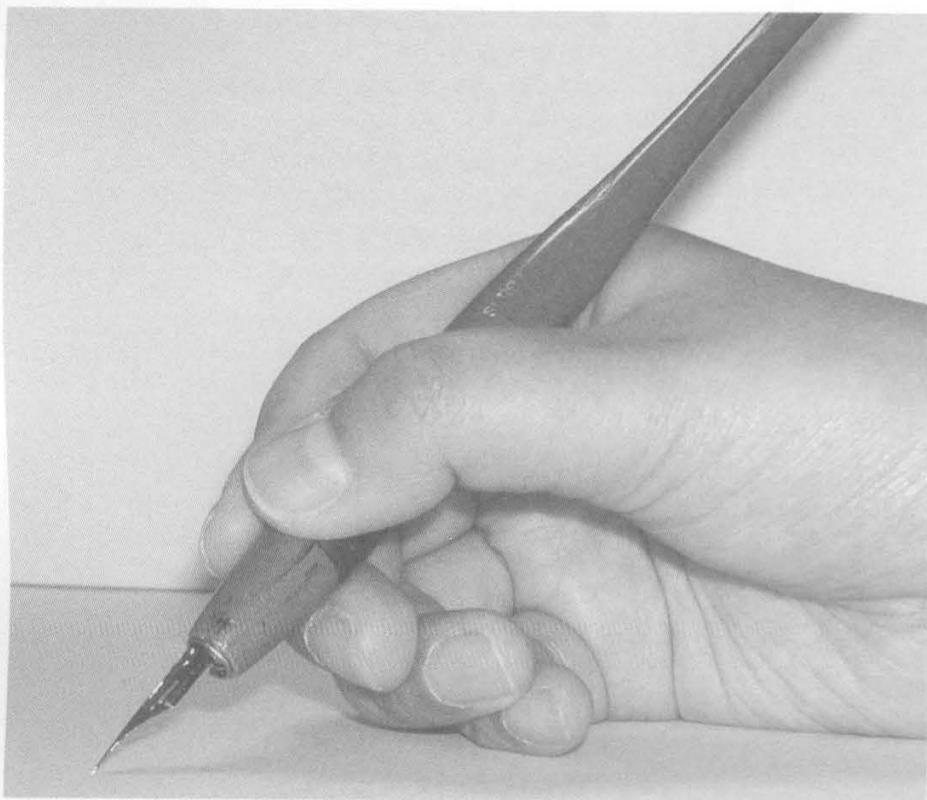
●漫画专用墨水

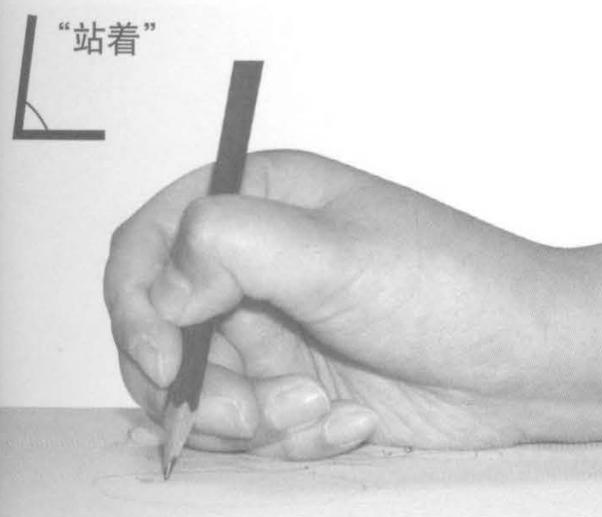
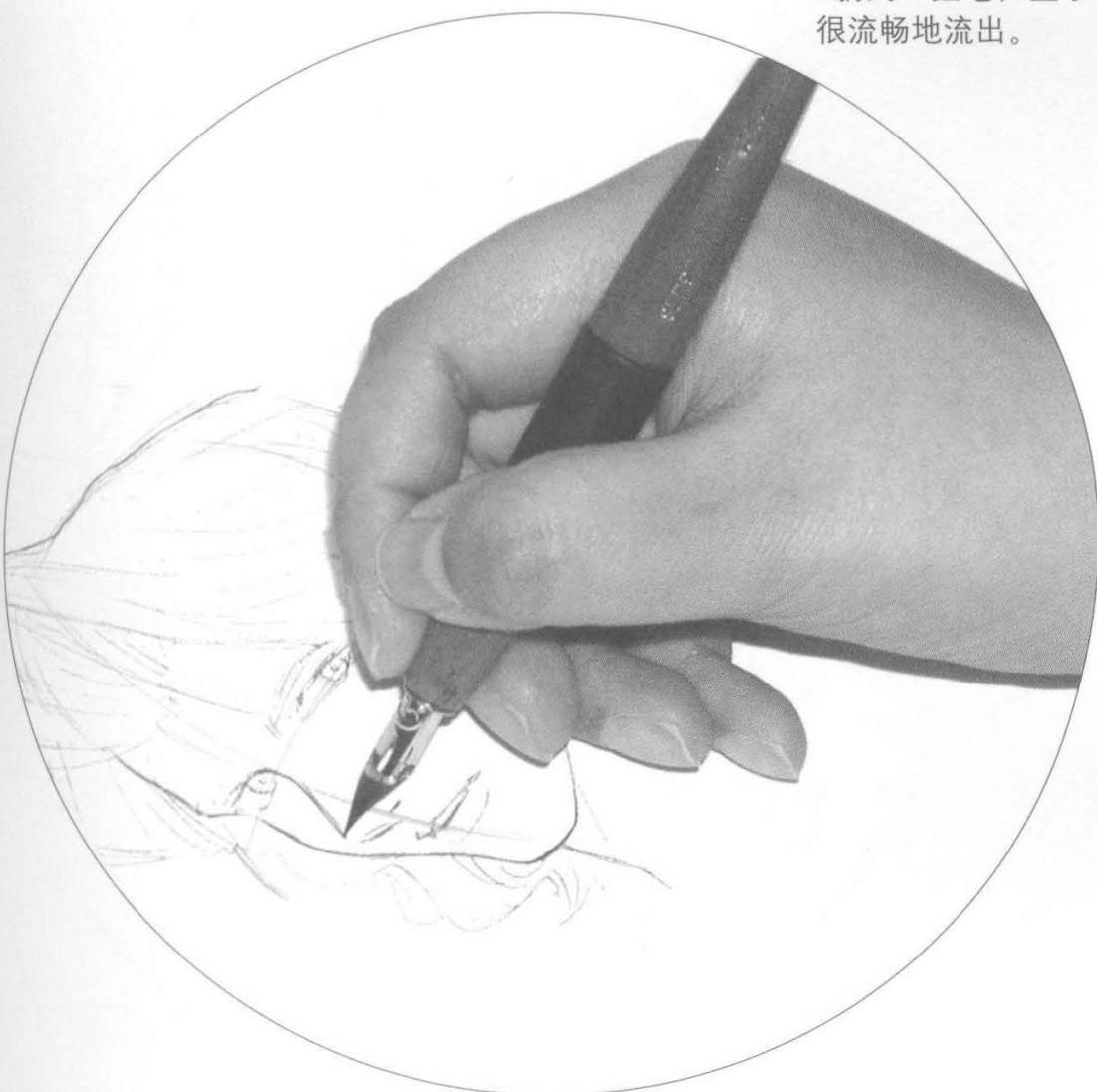
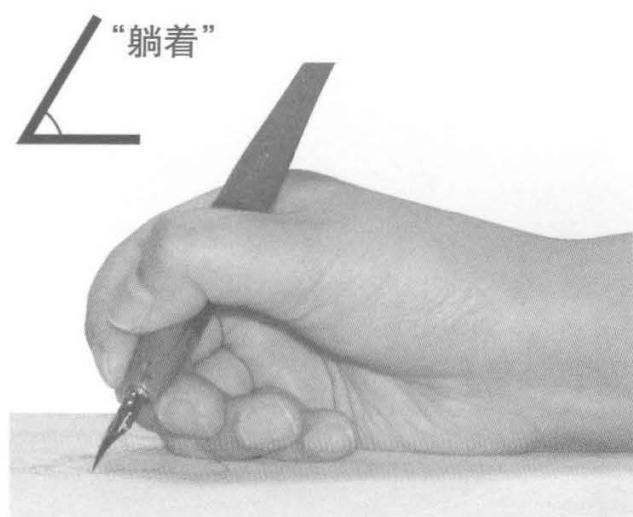
可以避免笔头生锈
即使用橡皮擦拭，颜色也不会变淡
颜色很正
是耐水性的，容易修白
即使画集中线也没有问题
我喜欢干后的那种光滑感
我喜欢画线时的那种流畅感

●其他

我是哪种墨水都会使用
素描用墨水涂黑效果好，更能增添原稿的色彩
我使用书写墨水，我觉得这种更好用
墨汁不爱干，容易洇纸，有时则会留下划痕（使用制图用墨水）
墨汁不爱干且容易弄脏手，而制图用墨水用橡皮擦拭会变淡（使用素描用墨水）
墨汁容易使笔头生锈（使用书写用墨水）

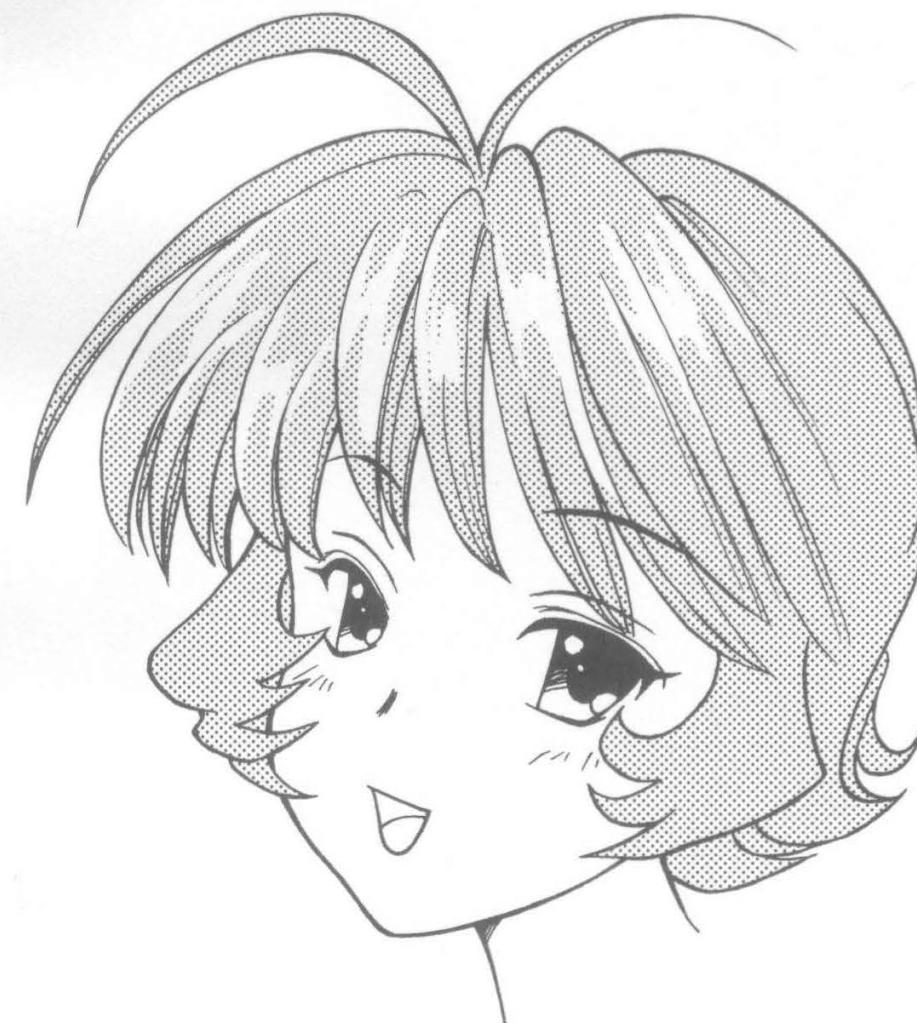
# 握笔的方法

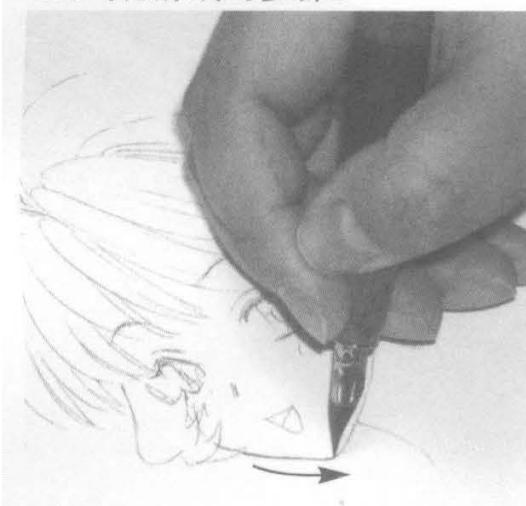
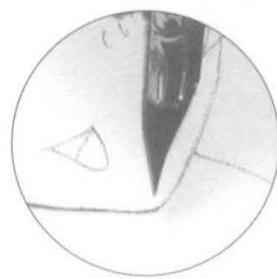
**握笔时，感觉笔就像是躺着一样。**

墨水可以流畅地流出的最佳角度是与纸张成45°角。角度太大的话墨水会大股流出，不能画出顺畅的线条。

画线时要保持角度不变，所以握紧笔杆很重要。

## 与握铅笔的方法不同

用铅笔写字的状态

用画笔绘画的状态

变，
。

# 勾线的方法

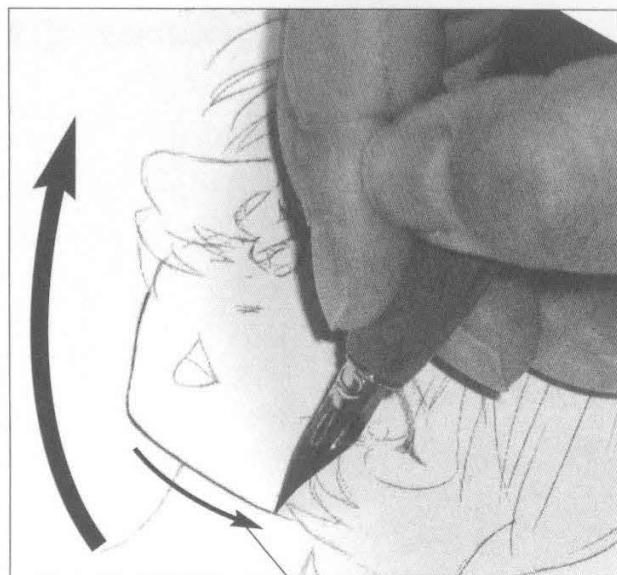
轮廓线看起来是一条线，但实际上并不是一气呵成的。

连接的结点部分。要画得看不出是二次完成的

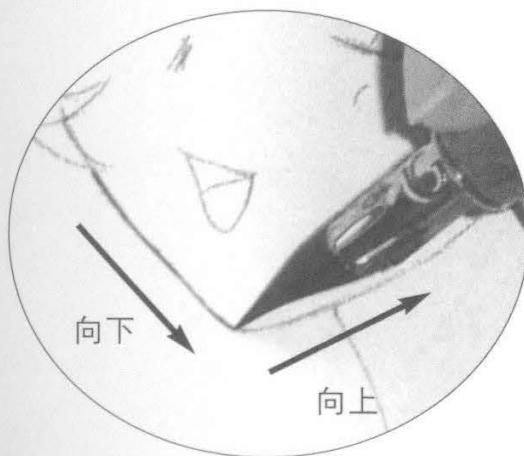
**【绘画轮廓线的步骤】**

①从脸颊开始向下巴画线。

②停顿一下，使画笔离开画稿。

③转动画稿，从下巴开始向耳朵下面画出剩余的部分。

## 勾线的注意要点

改变线条的方向时，只需移动画稿即可。看上去似乎没什么困难的，但却是能娴熟地勾线的关键所在。

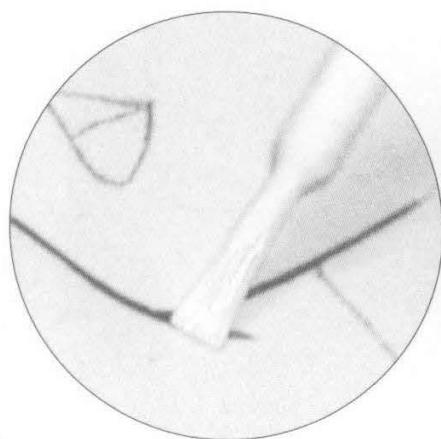
① 线条画到下巴尖端即可。

② 改变画稿的方向。

画线的方向

画面部轮廓时，要注意在下巴的尖端部分改变线条的方向。

### 出现失误时使用修正液进行修改

画出头了。

修正液。具有修正功能的有修正液、修正带等。

修白画出头的部分。

无论是谁，要想真正领悟画漫画的技巧都需要两三年的时间，一定要坚持到底哦！

线条图解

尖端锋利的线条就叫做"锋利线条"，经常用于效果线当中。

注意尖端变细，一气呵成。

起笔

【锋利

起 笔
可 以
微用力

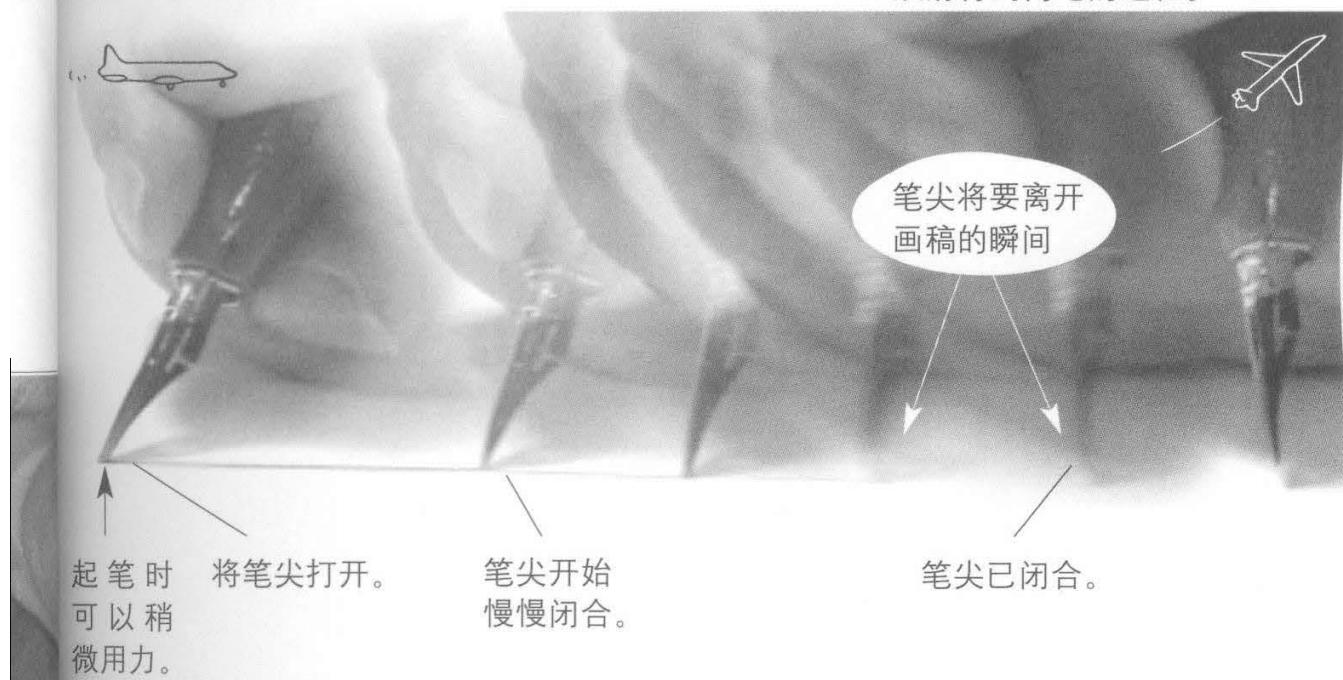
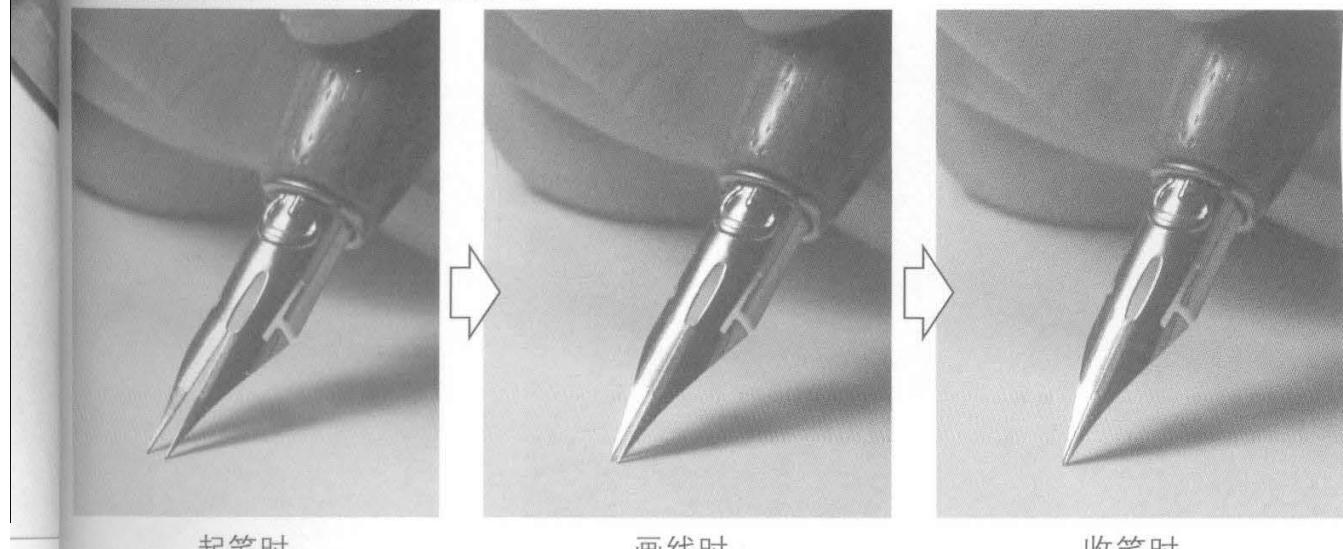
【(夸张

画的
定要

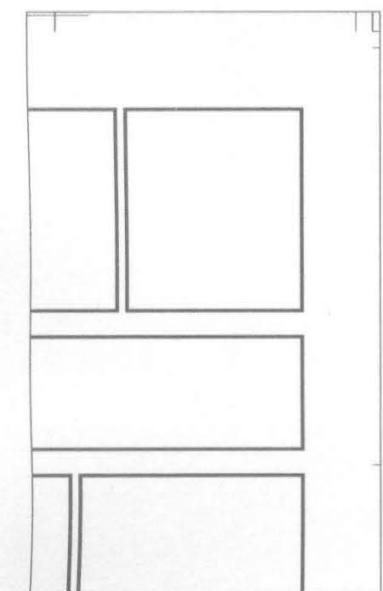
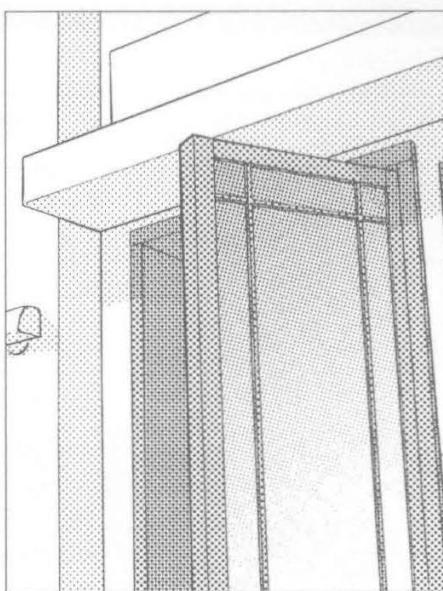
起笔处线条很粗

末端很细，像穿透什么东西一样，最后画笔要抬起。

**【锋利线条画法的连续图展示】**

勾画锋利线条的一系列动作可以比喻为飞机起飞，感觉像是从滑行到离地的过程。

**【（夸张的演示）笔尖变化过程】**

起笔时　　画线时　　收笔时

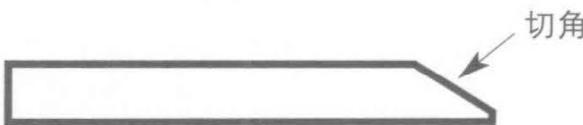
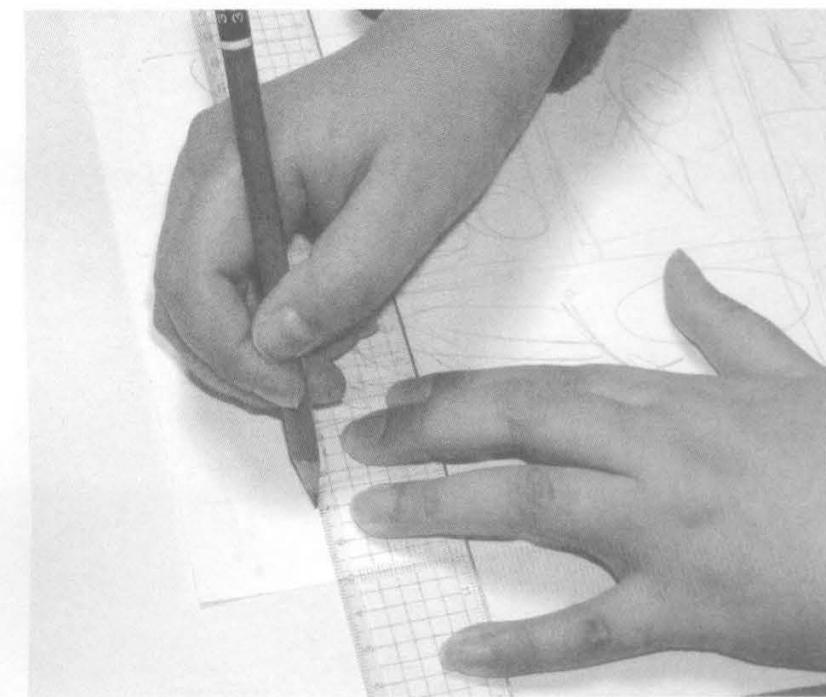
# 使用直尺画线

勾画角线、背景线或效果线时要使用直尺。

角线

建筑物或室内

效果线

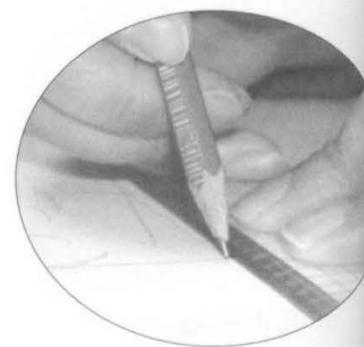
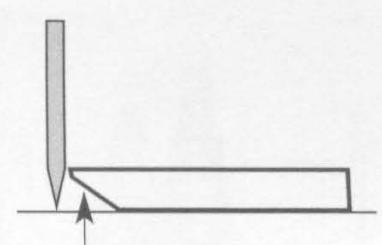
**【直尺的介绍】**

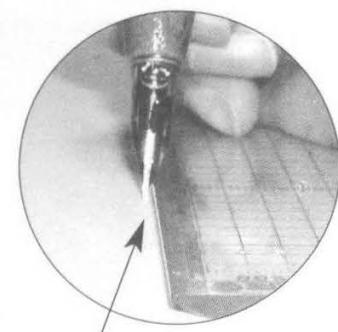
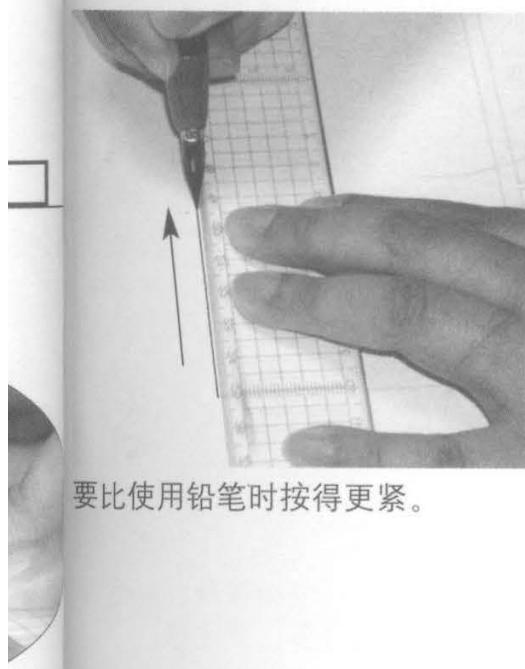
直尺要使用有切角的。

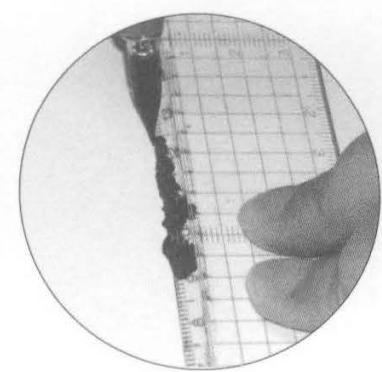
切角

## 使用铅笔・自动铅笔时

直尺要按住，不能来回移动。

切角朝上放置。

使用

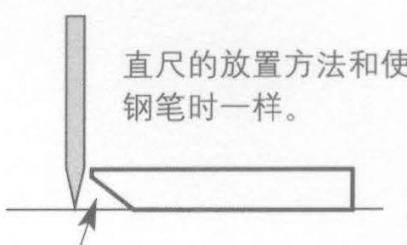
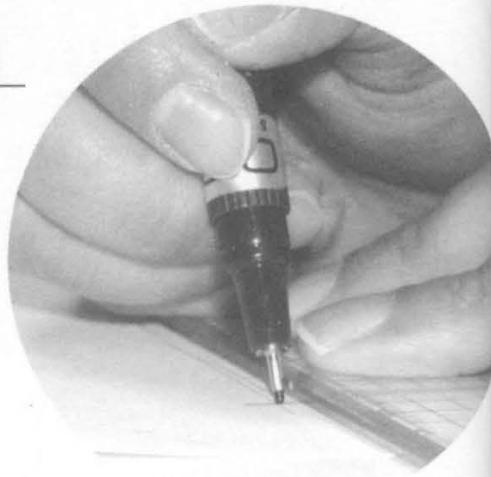
要比使

# 使用钢笔时

切角朝下放置。

勾画线条时，笔尖不能紧贴着切角。

要比使用铅笔时按得更紧。

切角部分会沾有墨水，要及时擦干净。

笔尖太过贴近切角或者墨水蘸得过多，都会造成墨迹。

## 使用毫米笔・圆珠笔时

常用于画角线或作品
完成时的最后线条。

毫米笔

直尺的放置方法和使用
钢笔时一样。

方便勾画粗细均一的线条，所以经常用于勾画角线。有时用橡皮擦拭也会变模糊，一定要注意。

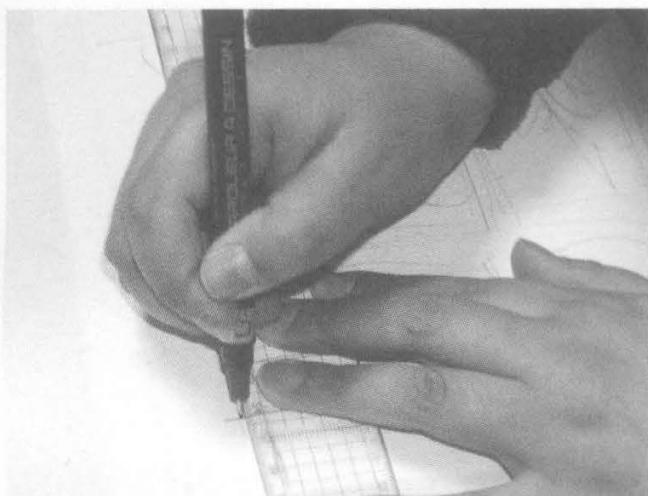
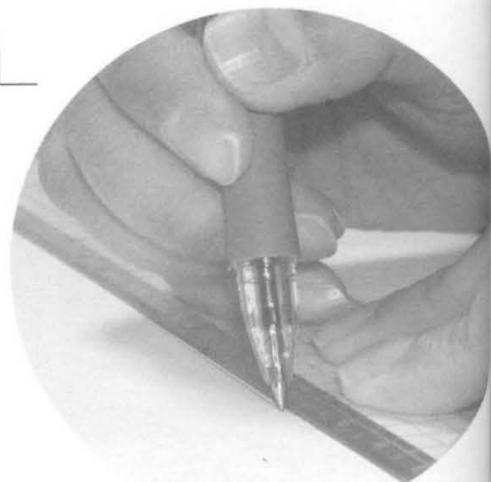
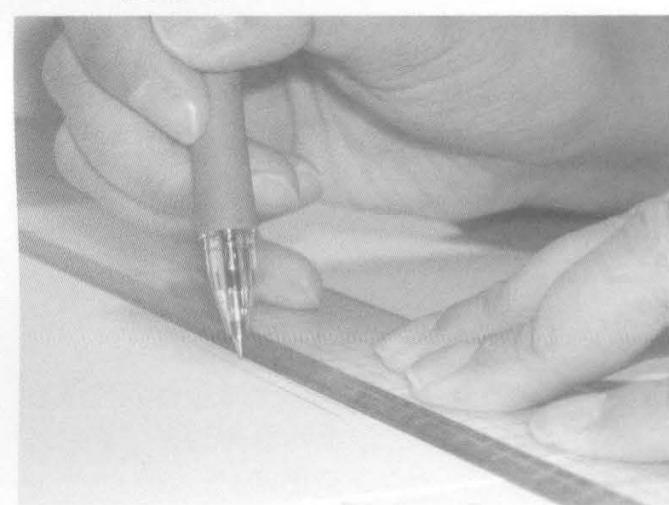
直尺的放置方法和使用铅笔时一样。

圆珠笔

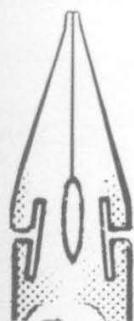
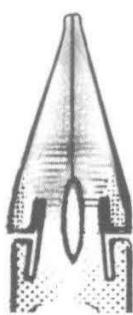
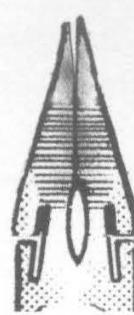
适用于勾画均一的细线条。起笔时油墨容易漏得过多，要注意。

笔头

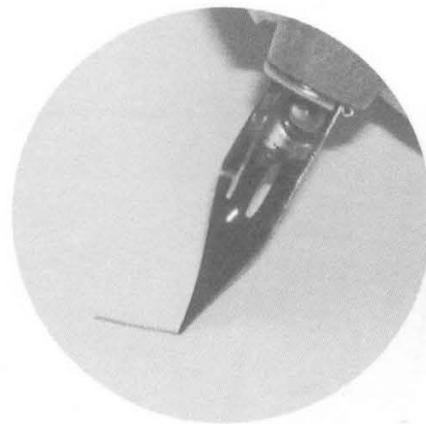
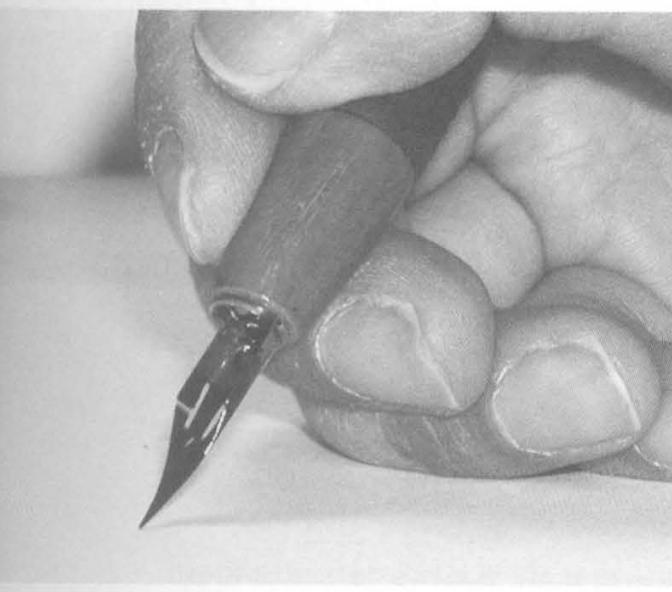
新
适
还
的

【笔

作品
条。

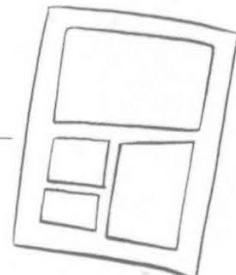
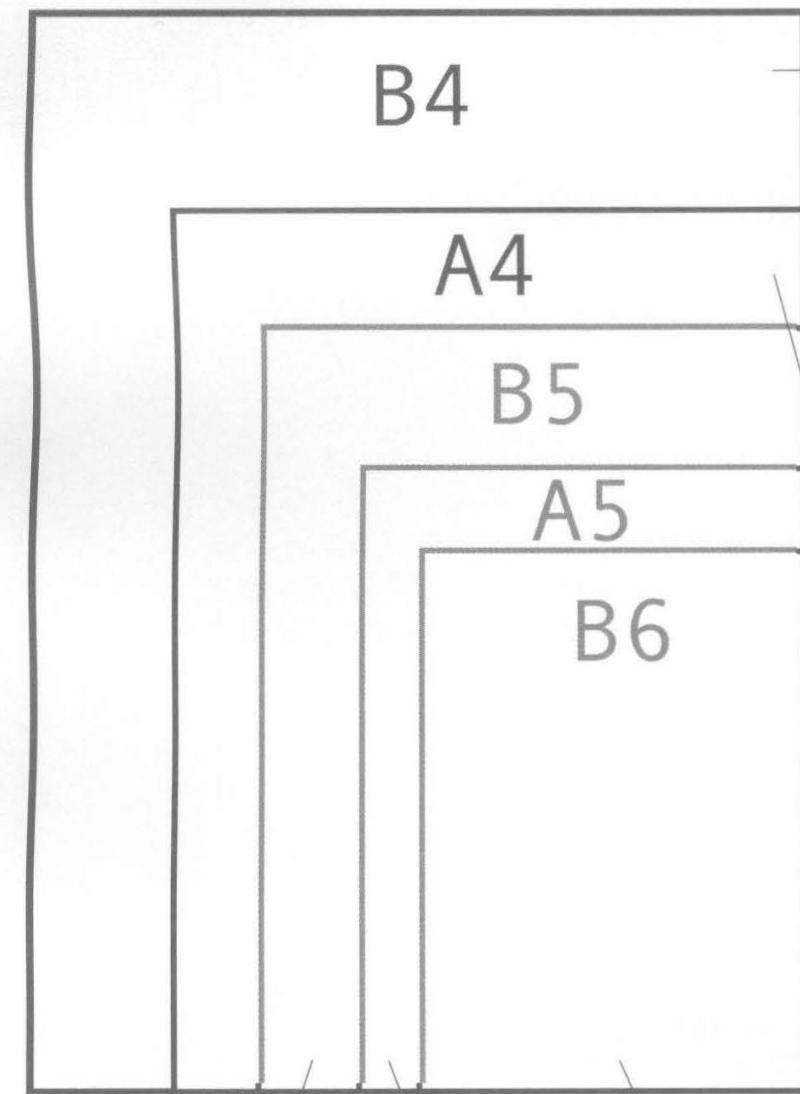
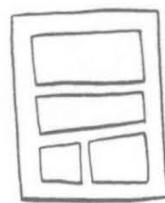
**笔头的基础知识**

笔头并不是可以永久性使用的，用着用着就会画线不顺畅，出现损伤时就要及时更换新的笔头。

新品时期：开始使用时适合勾画细线条，笔尖还很硬，不适合画顺畅的粗线条。

舒适时期：使用一段时间以后就会变得很顺手，此时很适合勾画人物主线等略微粗一点的顺畅线条。

更换时：很长时间以后就会磨损得很厉害以至于不能勾画锋利的线条，这时就需要更换新的笔头了。

笔尖凝固有墨水或墨汁以后就只能勾画粗线条了，而且笔尖内部不注意的话还会生锈，所以要及时擦掉笔头上的墨水，尽量干净地好好保存。

**【笔尖反向也可以绘画】**

反向使用笔尖可以勾画很细的线条。

# 5 纸张规格介绍

画材店里卖的漫画原稿用纸
一般分为B4和A4两种。

B4尺寸
(257mm×364mm)
"投稿规格"。通常的漫画原稿都指定使用此种规格的原稿用纸。投稿或发表时，都使用这一规格的纸张。

A4尺寸
(210mm×297mm)
"同人尺寸"。通常是漫画爱好者所使用的纸张规格。原则上投稿时不能使用。

B5尺寸
用于周刊杂志、漫画杂志或笔记本。

A5尺寸
本书或世界版的漫画单行本等所使用的尺寸。

B6尺寸
漫画单行本等所使用的尺寸。

## 原稿尺寸与杂志尺寸的不同

在杂志或漫画单行本中所看到的漫画与创作时的漫画原稿尺寸是不同的。

原稿尺寸（实际绘画时的大小）
B4尺寸

缩小（81%）

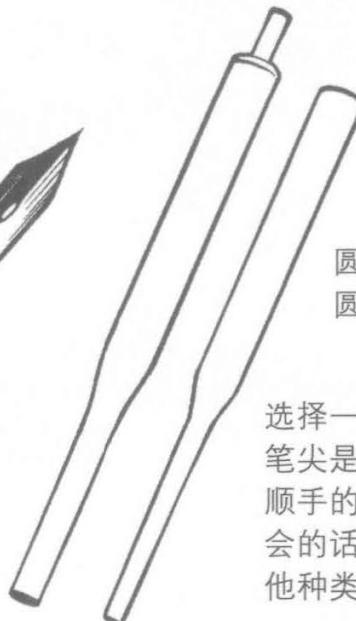
杂志尺寸（刊载在杂志上的大小）
B5尺寸

# 6 其他绘画工具

并不是拥有了所有的漫画工具就可以画好漫画，所以要有选择地进行购买。

**【画笔】**

**学校钢笔**
笔尖的触感较硬，可以用来勾画细线条。

**圆形笔**
笔尖的触感较软，可以勾画十分纤细的线条。

圆形笔的笔杆要使用圆形笔专业的笔杆。

选择一种适合自己的、好用的笔尖是需要几年时间的。使用顺手的笔尖绘画的同时，有机会的话可以积极地尝试使用其他种类的笔尖。

**【尺子种类】**

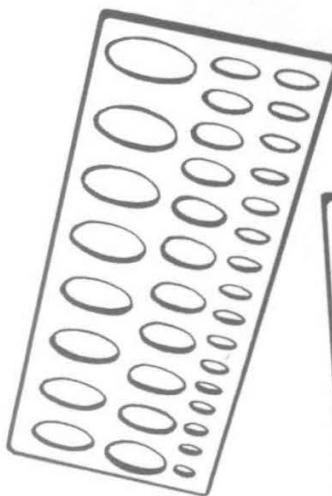
云形尺

绘画汽车或效果线等锋利的线条时必备的一种尺子。

自由曲线尺

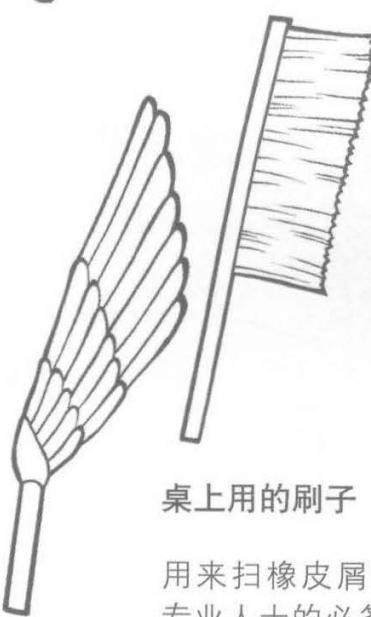
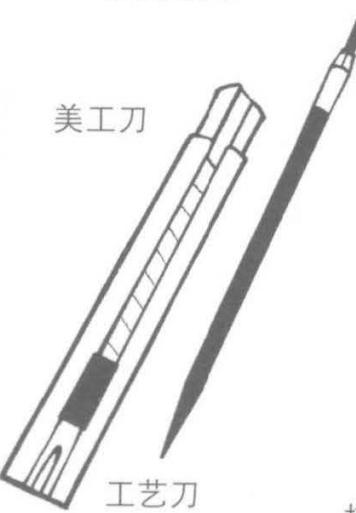
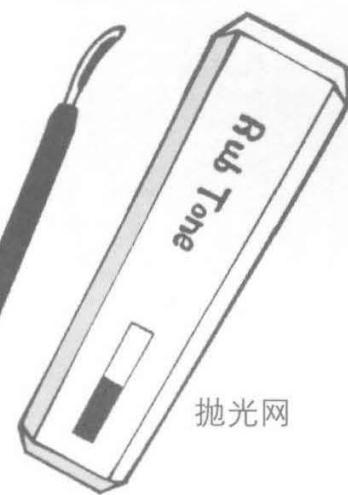
看起来很方便，但在画漫画时并不是很常用。

**模板**

椭圆

圆

可以绘画各种大小的圆的制图工具。绘制时多使用毫米笔。

无论是模板还是云形尺，在绘制作品的过程中，慢慢地就会习惯了。

【修正用具】
水溶性修正液
MISNON
MISNON（水性）
POSTER
ホワイト
广告画颜料
COMIC
漫画专用修正液
修正液用笔
滴水管。需要少量的水时使用。
小碟子。将白色广告画颜料倒在小碟子上使用。
非水溶性修正液
LiQUiD PaPER
液体纸（油性）。分为水性墨水用和油性墨水用两种，所以要首先确认所使用的墨水是水性的还是油性的。
书写专用修正液
白色修正笔
羽毛刷子
桌上用的刷子
用来扫橡皮屑，是专业人士的必备品。
【与网点纸有关的画具】
网点纸
刮网用具
美工刀
工艺刀
贴网用具
描画针
Rub Tone
抛光网

# 7 绘画漫画的步骤

完成漫画所需要的步骤大致分为以下3步。

(1) 构思情节（1 考虑故事情节 2 设计人物 3 分割画幅）

(2) 绘画漫画（4 打底稿 5 勾线 6 描绘背景·效果 7 绘制图形文字

(3) 完成（8 使用橡皮 9 涂黑 10 用修正液修白 11 粘贴网点纸 12 完

每个人都有自己擅长和不擅长的部分，开始时就要试着一个人独立完成。

## 1 考虑故事情节

●构想好故事的情节后就可以设计人物了。
●在故事还没有决定时，也可以预先想好要绘制人物的各种动作以及场景。

2 设计
人公
即设

在轻
性格
了人
物就

参

在决
前，
人物

## 2 设计人物

设计出漫画作品中的主人公及其他成员的过程即设计人物。

在轻松绘制草图时，人物的服装、性格就可以自然地流露出来了。有了人物的大致形象及性格，设计人物就可以说是成功了。

### 参考：本书主人公的完成过程

**粗略的构图**

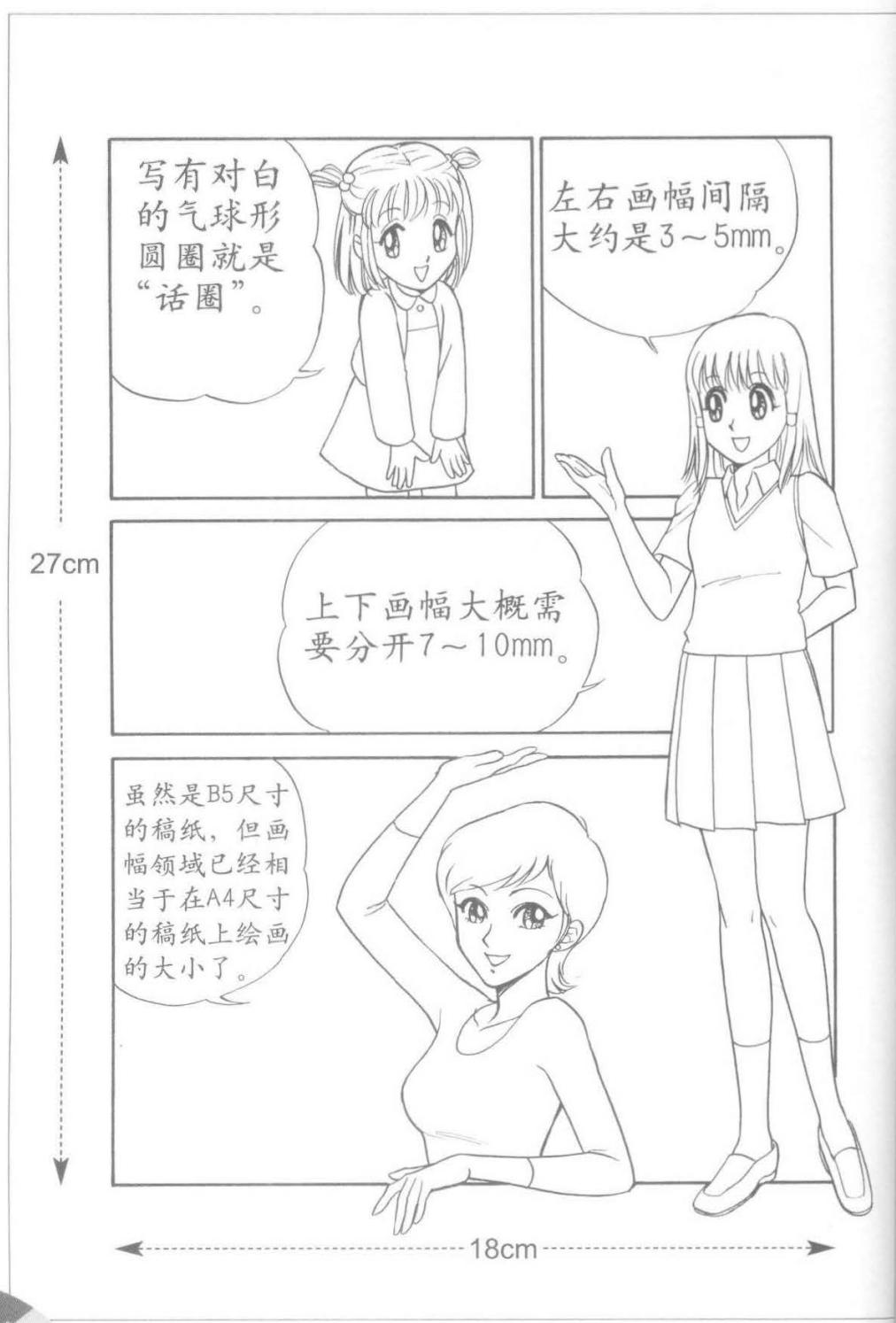
在决定漫画中的重要人物之前，一定要考虑多个不同的人物造型。

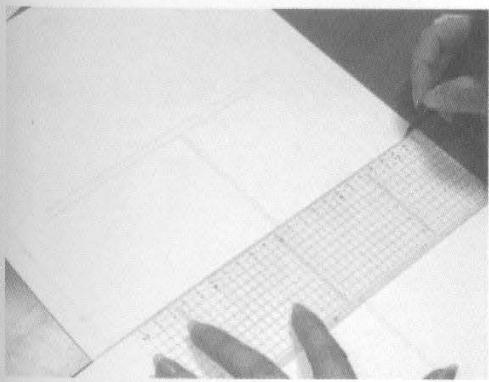
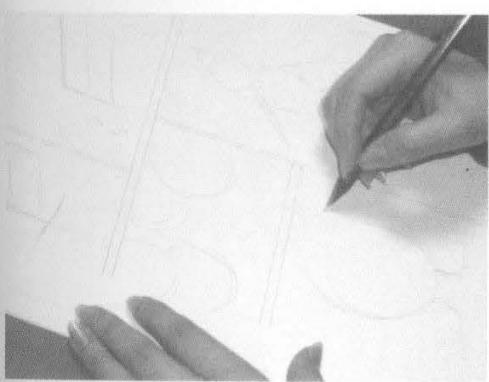
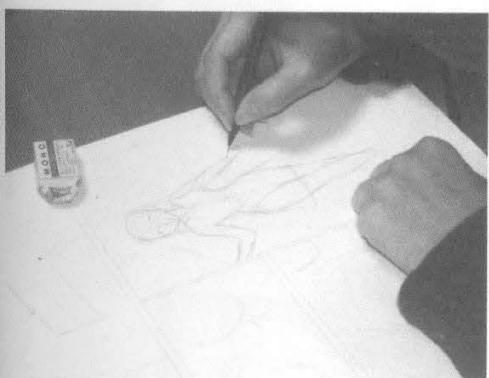
**中途方案**

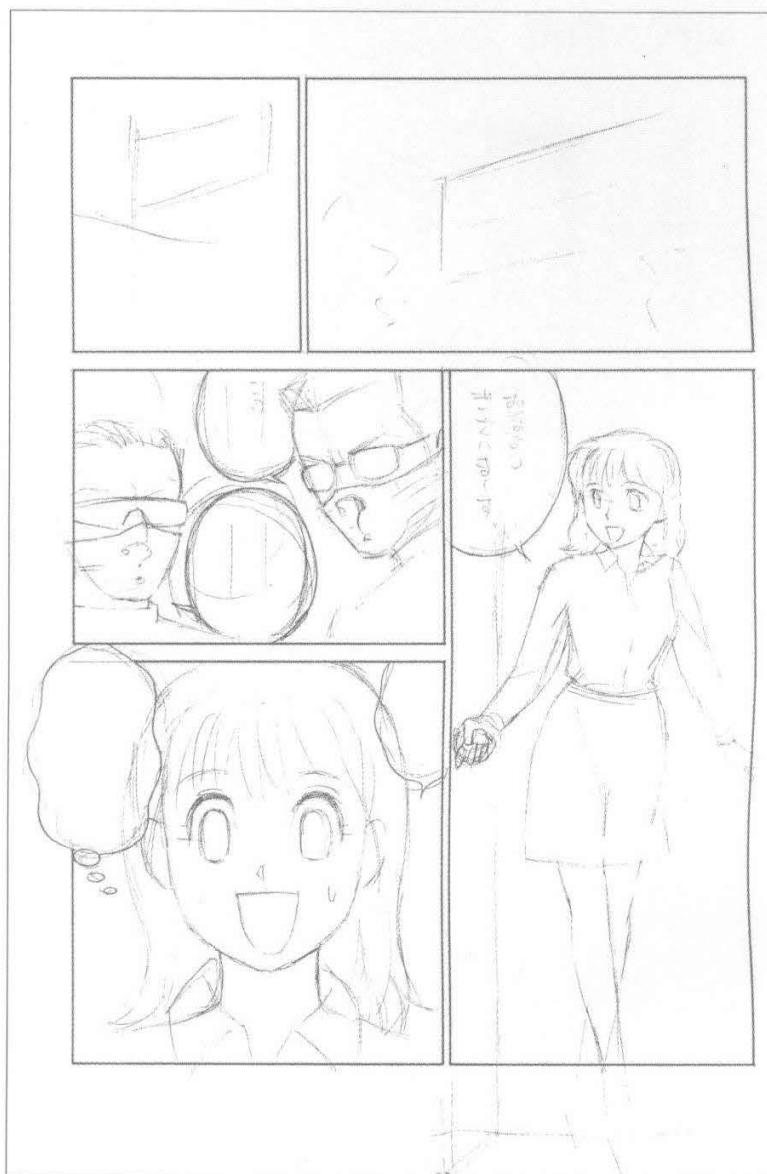
**最终版！**

# 4 打底稿

粗略画幅的清样。是勾线之前的准备步骤。

## 分幅

B4尺寸的画稿用纸（257mm × 364mm）。
幅占据的领域是纵向27cm，横向18cm，
样在四边可以留出白边。

打底稿时既可以使用铅笔，也可以使用自动铅笔。

①画边缘线。

②像分割画幅一样粗略地勾画出轮廓。

③想从哪里起笔勾画都可以。

④话圈也打出草稿。

⑤底稿完成。

背景画幅、人物的勾线在底稿完成后就可以进行了。

## 切网·刮网

原稿应该是画在基本的画框之内的，但到切网·刮网完成前还需要一定的绘画手法。有时为了增强效果会将画框变大。

基本画框。可以印刷出来的部分。对白和重要内容都要画在画框之内。

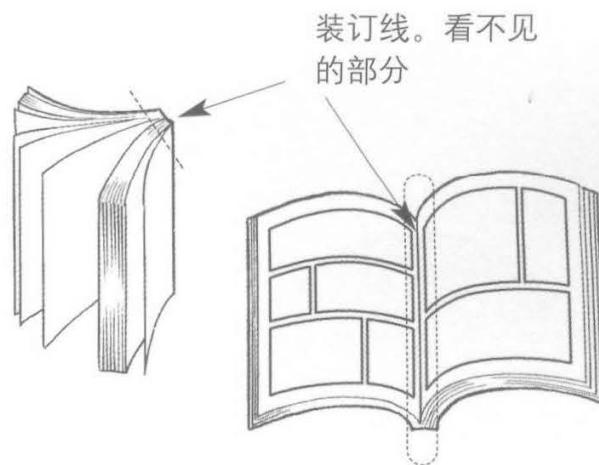
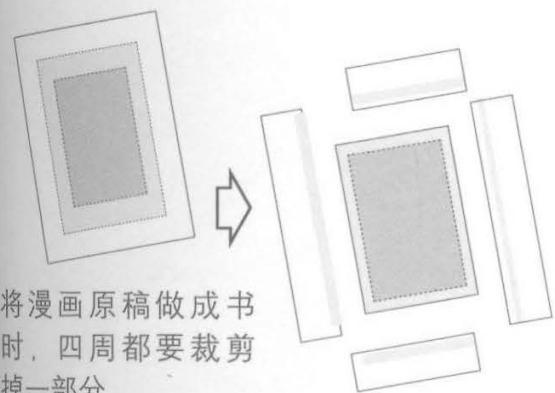
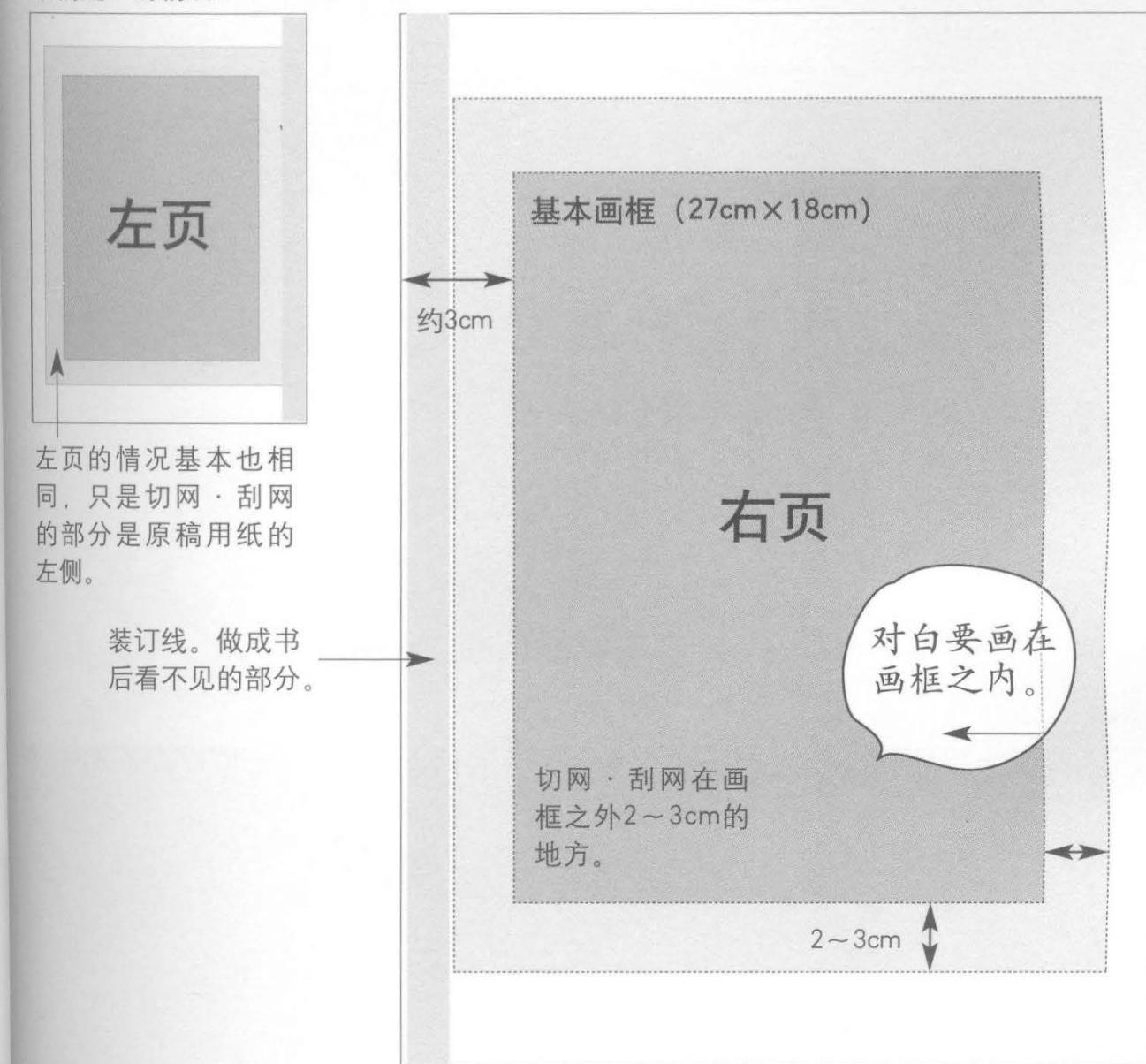
切网·刮网的范围。基本画框之外的部分。

追求了切网·刮网效果的原稿。

失败例作。画得超出了基本画框之后，原稿就会被大幅度地切掉。

成功例作。在基本画框之内画好后将画面放大就会很有感染力。

**【原稿用纸的特点】**

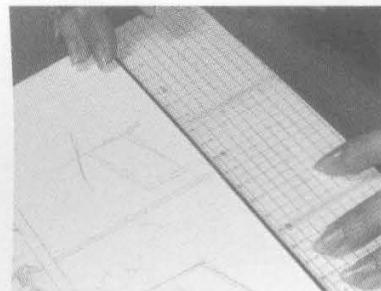
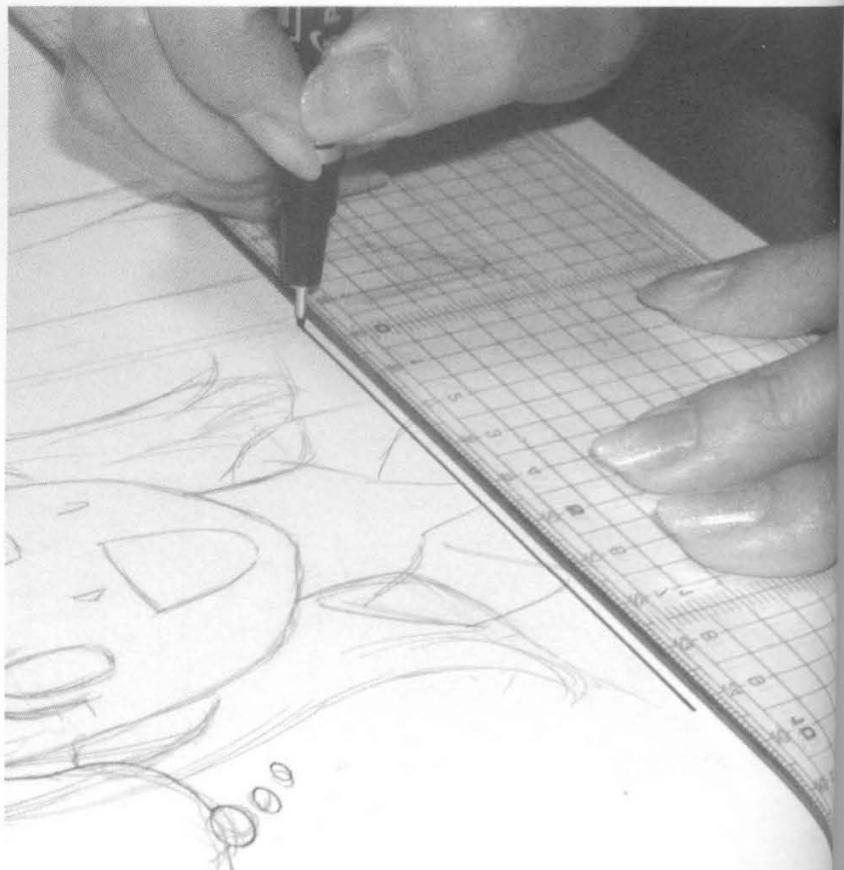
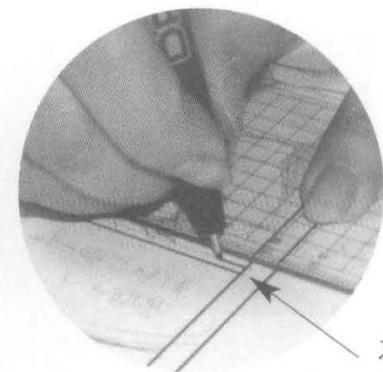
原稿是B4的情况

分割画幅或打底稿时，都要注意哪页是左页哪页是右页。在漫画原稿分幅时就考虑到对开是十分重要的。

## 5 勾线

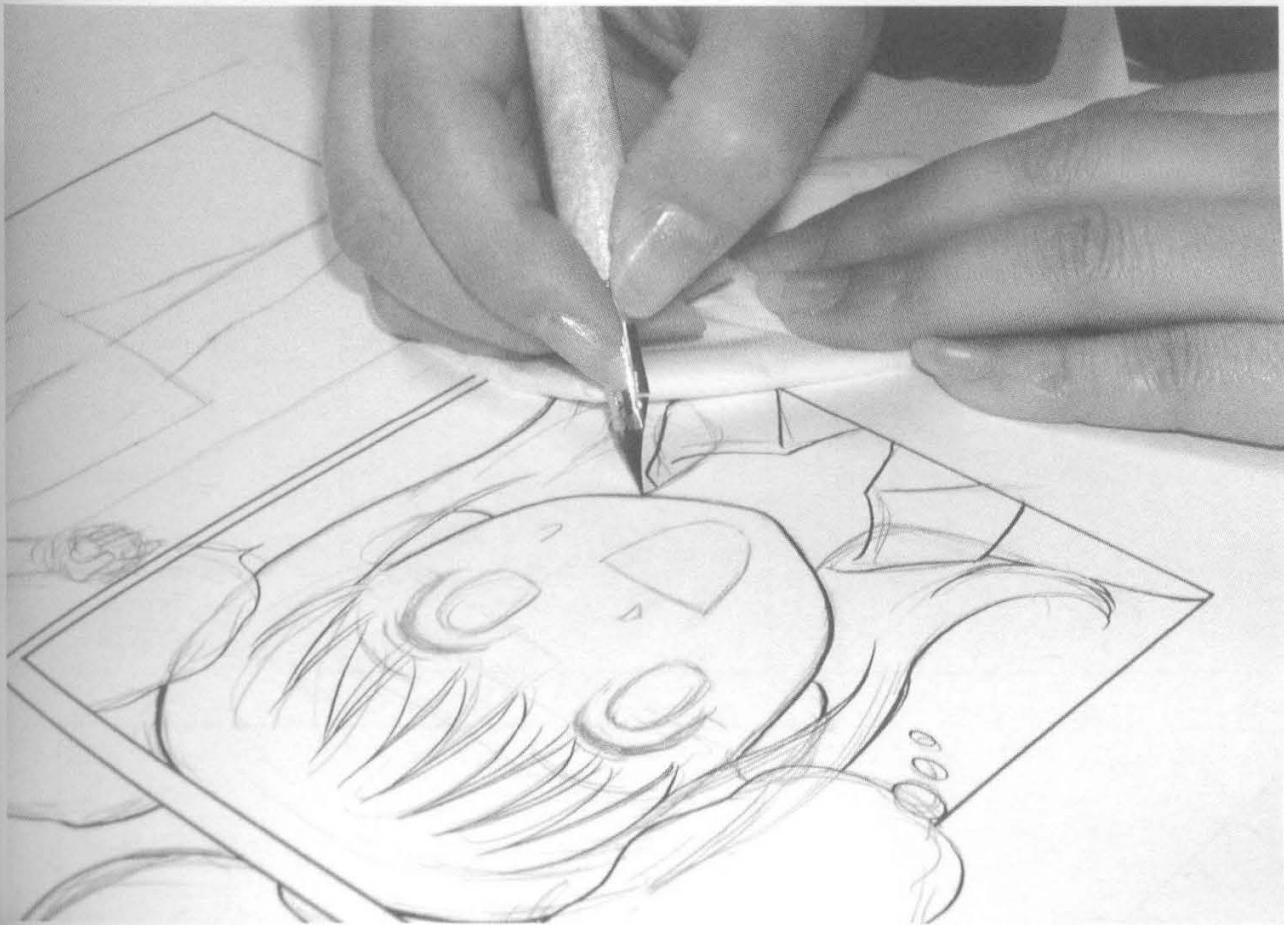
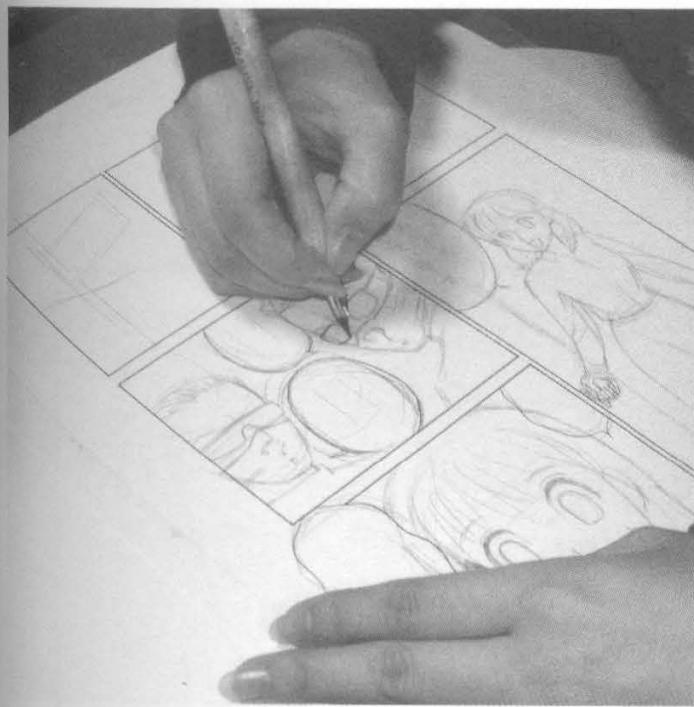
使用画笔将人物线条加黑，进一步生动地表现出人物的真实感。

### 对话圈进行勾线

一边根据需要转动原稿一边勾

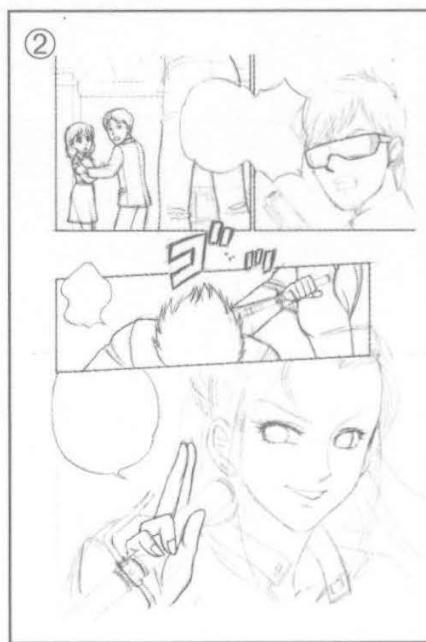
### 画框线

直尺要对准草稿上的线条。

之后还要修正，所以画幅之间不留空隙也可以。

勾画框线时，最好使用0.8
1.0mm的毫米笔。

对人物进行勾线

人物图越大越需要仔细勾画，要一边注意画笔的角度一边勾画锋利的线条。

一边慢慢转动原稿一边勾线。

粗线条要重复勾线几次。

## 勾线的步骤图例

对框线、话圈、图形文字进行勾线。

对小画幅等部分进行勾线。

勾线完成

枪、小物件、背景等需要使用直尺进行勾线的部分在最后进行勾线。

## 话圈的基本变化

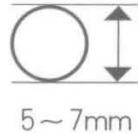
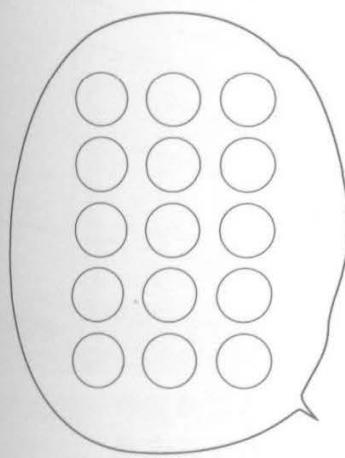
话圈形状是表现人物各种感情的重要因素。

圆形

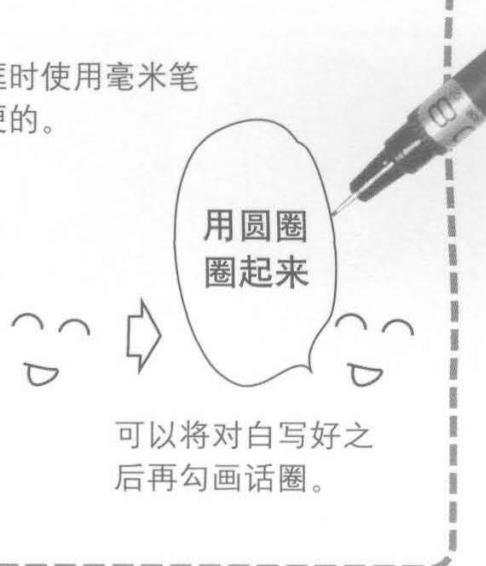
锯齿形

云朵・棉花形

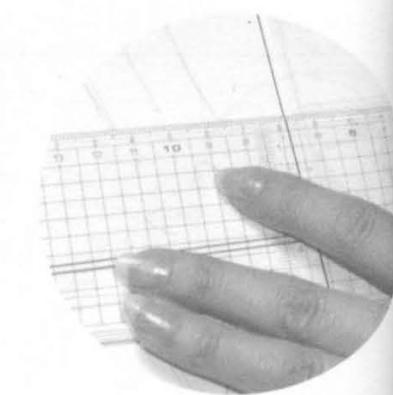
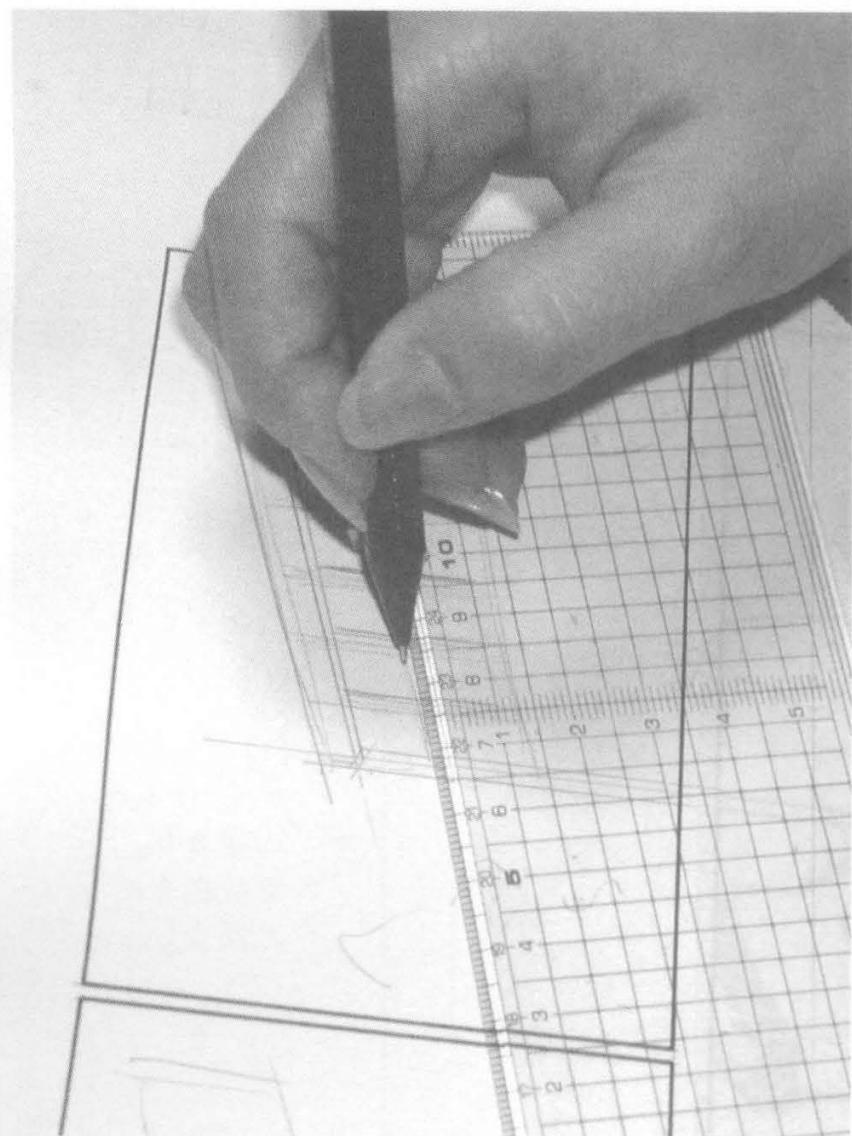
这一部分叫做"犄角"，是指向说话人的。

### 每个对白文字占5～7mm

文字大的话，画框也要大一点，看起来宽松一点。

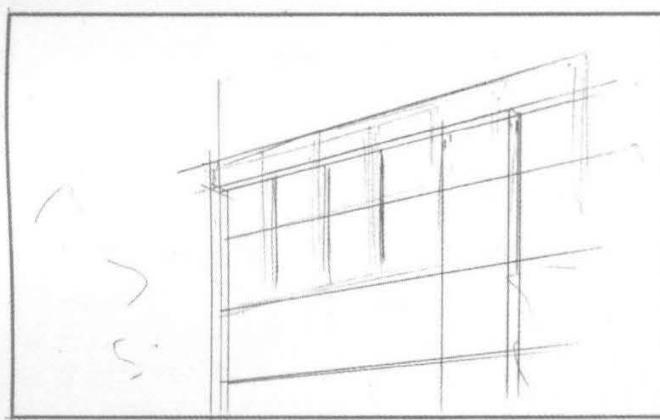
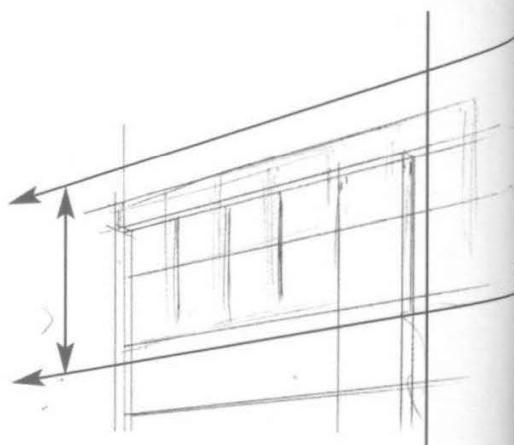
勾画画框时使用毫米笔是最方便的。

用圆圈圈起来

可以将对白写好之后再勾画话圈。

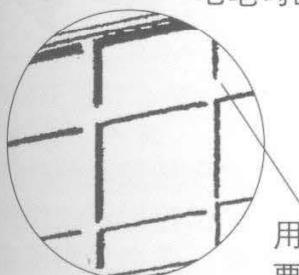
# 6 描绘背景・效果

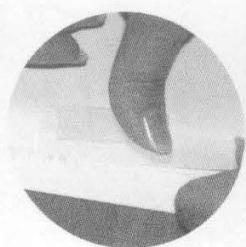
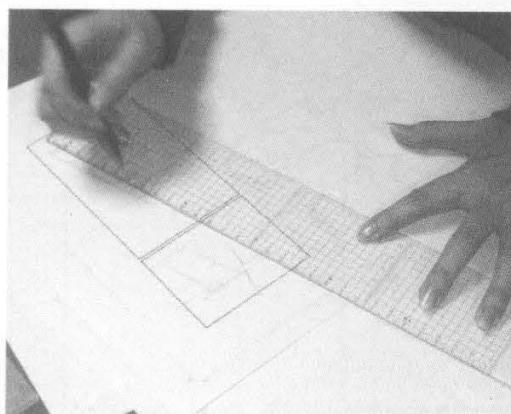
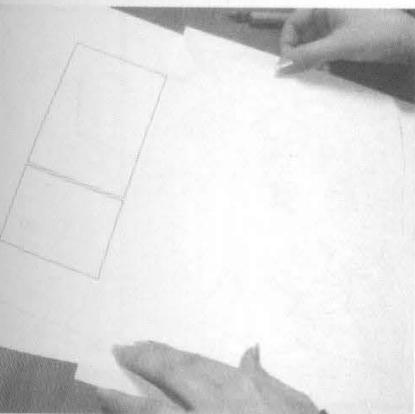
描绘出表现场所的风景、人物后面的部分、效果线等。

打底稿时要画好画框的水平线和垂直线，使用带有刻度的直尺更方便一些。

建筑
要比
部线

画幅尺寸大体相当，一边测量一边进行。

打底稿的途中，如果已经习惯并很熟练的话，此时就可以勾线了。

斜线可以向内侧延伸变窄一般地勾画，这样容易表现纵深感。

覆

用墨水勾画之后还
要用修正液修改。

## 覆盖纸

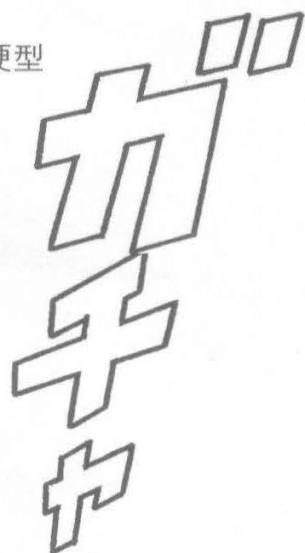
覆盖纸可以绑在手上以避免将画稿弄脏。

覆盖纸不仅可以用于打底稿时，
还可以在勾线时使用。

使用覆盖胶带、
缝补胶带等可以
移动的胶带。

## 7 绘制图形文字

表现声音、状态、气氛的文字就是图形文字。根据文字粗细、大小、角度等，改变形状，设计出与自己意向相符的文字图形。

各种形状

生硬型

锋利型

轻便型

无机型

激烈型

厚重型

图形文字也是图画的一部分。所以描绘时不仅使用普通画笔，还会使用签字笔和毛笔。

### 图形文字所表达的两种含义

用图形文字表示实际中存在的声音。
多用于表现物理现象。

用图形文字表示实际中不存在的声音。
多用于表现无声的自然现象或感情等实际上并听不到声音的那种氛围。

声音在对白的前面还是后面会影响整体感觉

图形文字原则上要靠近发出声音的物体。但不同的位置会暗示出不同的人物性格。

**声音在对白之前的情况**
“咔嚓”声和“早上好”都是最普通的类型，给人一种沉着感。

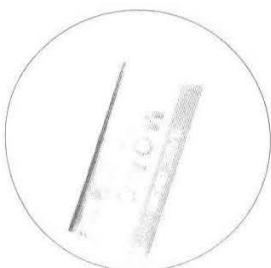
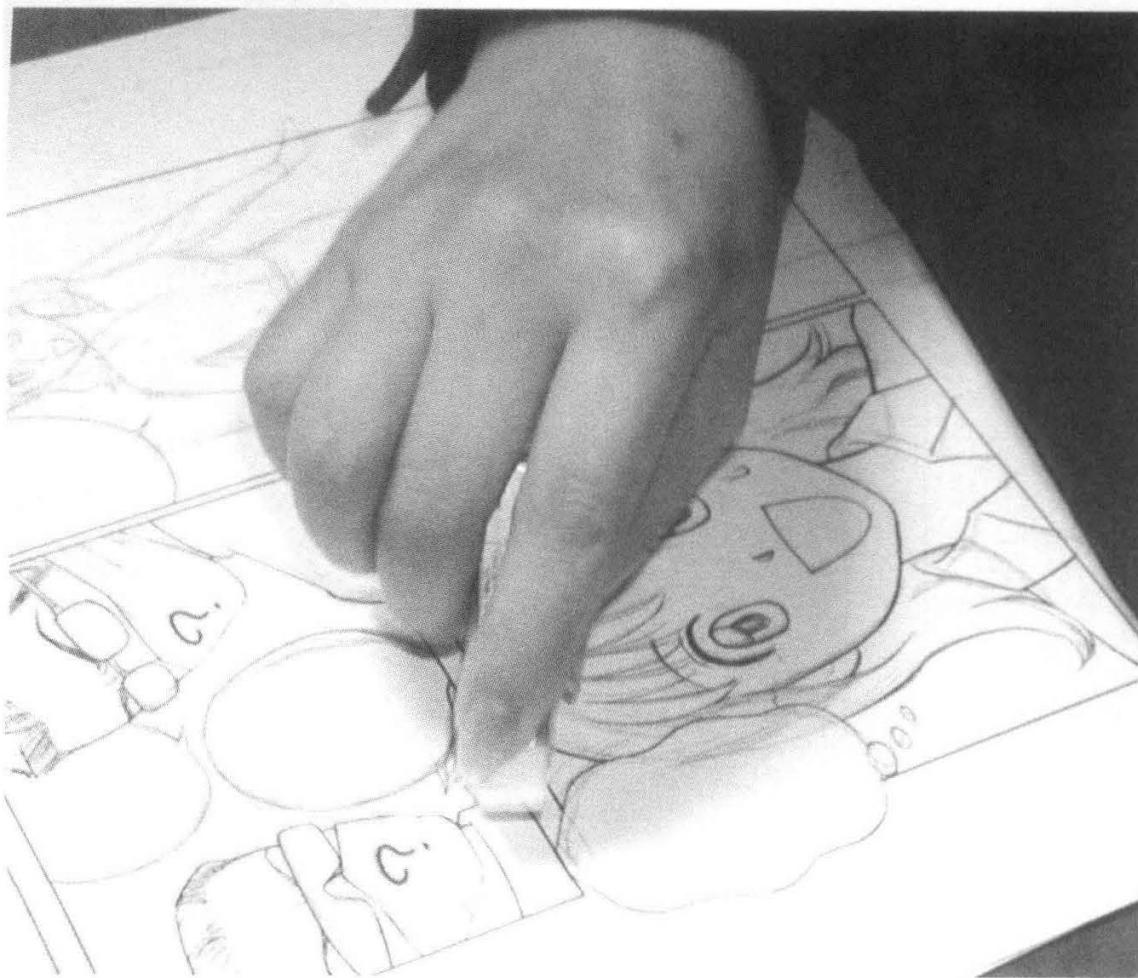
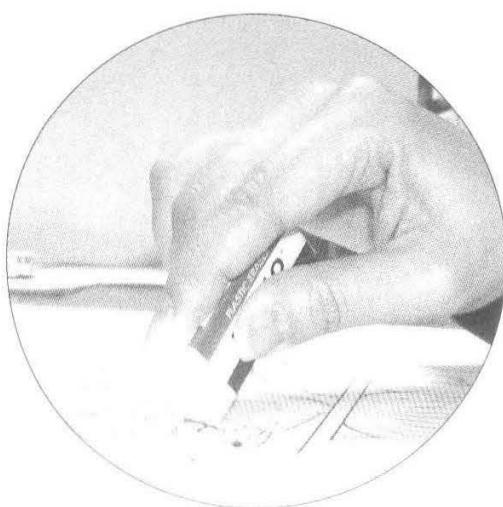
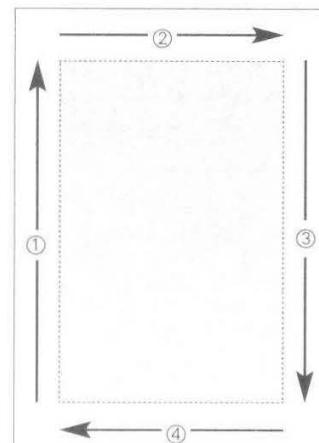
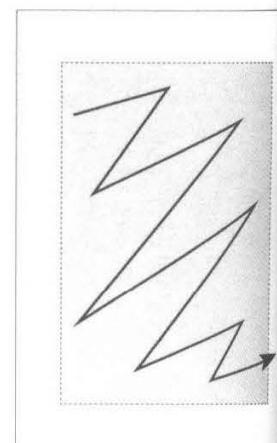
**声音在对白之后的情况**
“早上好”与“咔嚓”的开门声是同时发出，还是好像开门之前就进入了房间，给人一种急促感。

**声音与对白同时的情况**
表现出了一种慌张。而且“咔嚓”二字是锋利型的，给人一种粗暴感。

**没有声音的情况**
“开门的场景”就变得不明确了。

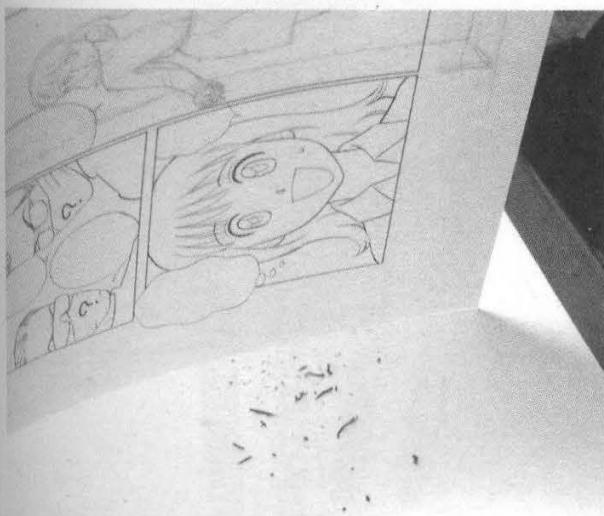
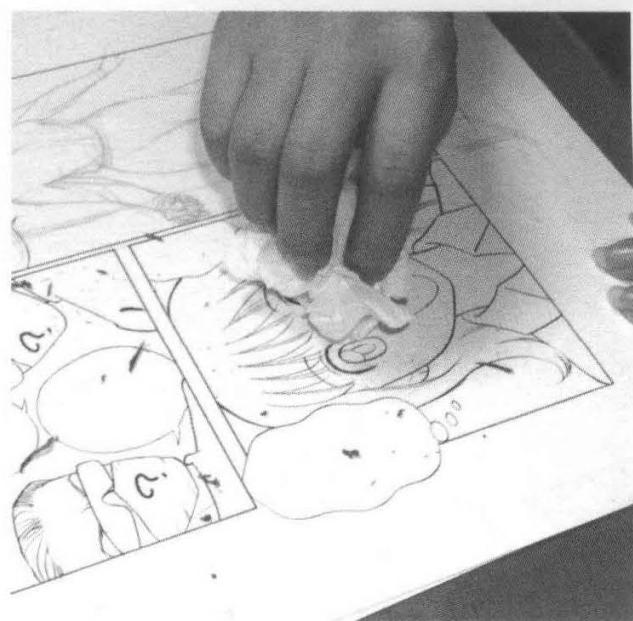
**模糊的情况**
只是表现了“开门进来”这一事情。

## 8 使用橡皮

完成的第1步，勾线结束后，要将底稿仔细地擦干净。

要使用塑料橡皮。

使用橡皮的步骤

首先擦拭四个角落。

接下来擦拭整幅画面

之后将画稿横过来，在底稿上从左到右或从右到左擦拭，依据个人习惯而定。

**【橡皮屑的处理】**

橡皮屑如果沾在笔尖上或者贴在了网点纸上，都会对最终画稿造成不良影响，一定要耐心处理干净。

方法1：将画稿立起来，处理掉橡皮屑。

方法2：用纸巾轻轻地将橡皮屑捏走。

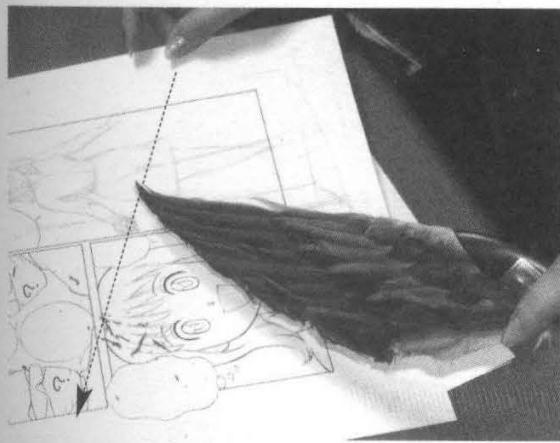
将新的纸巾轻轻团成圆形。

**漫画家专用工具**

将橡皮屑聚集到一起的制图工具。

将画稿略微倾斜即可。

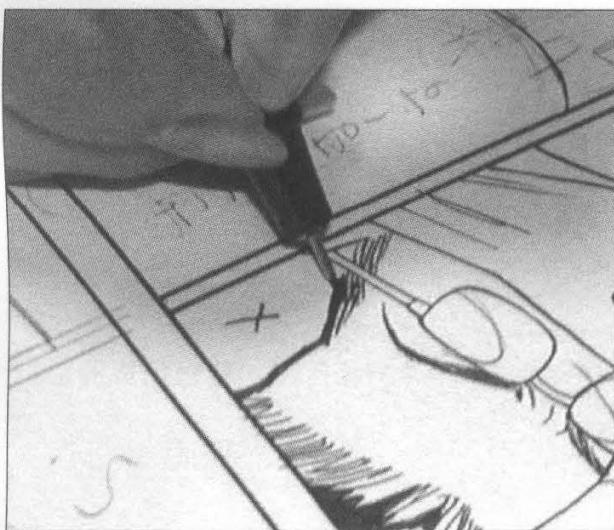
羽毛刷

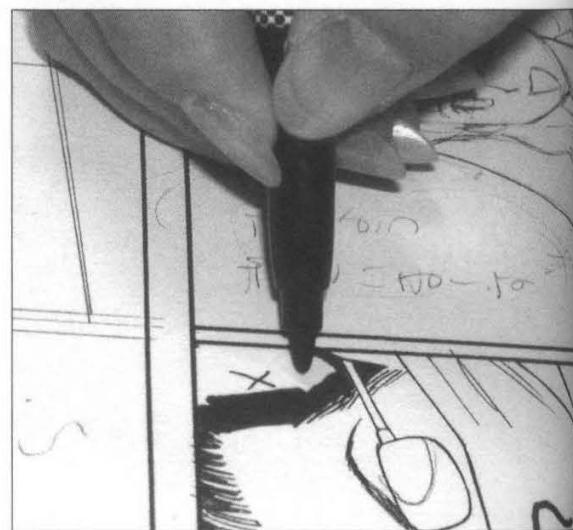
刷子

# 9 涂黑

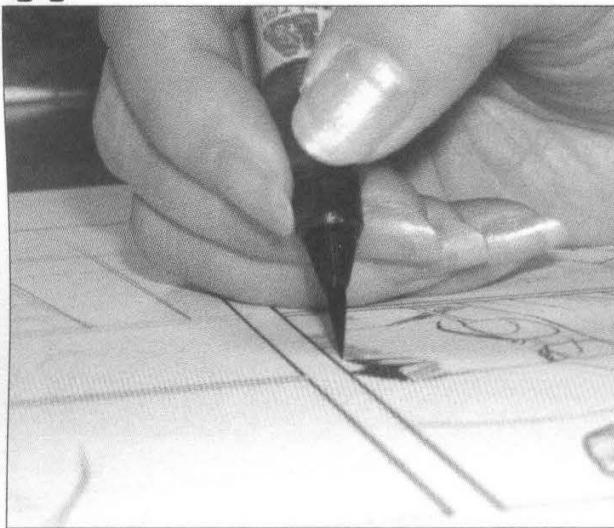
涂黑是将人物的头发或阴影等部分加黑的一项工作。

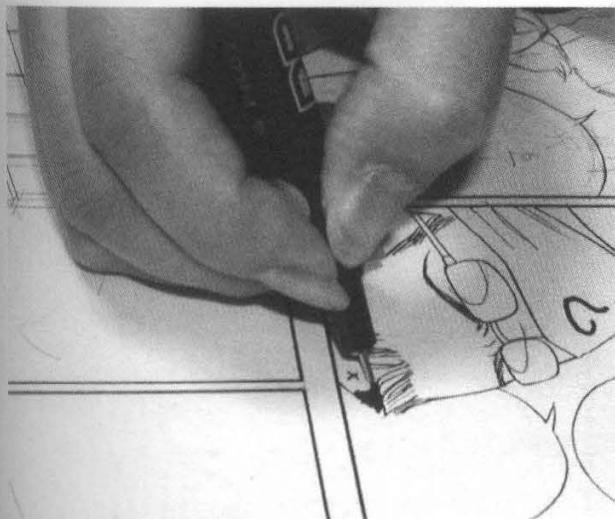
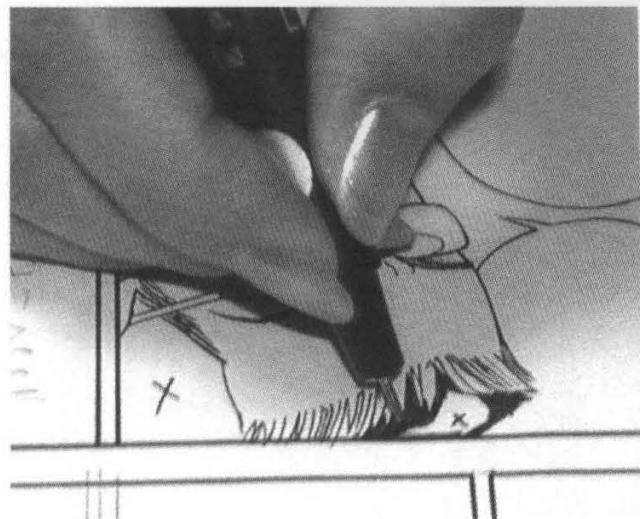
“×”号是涂黑的记号。为了不至于忘记，有时也用红色圆珠笔或签字笔作标记。

签字笔、毫米笔、毛笔

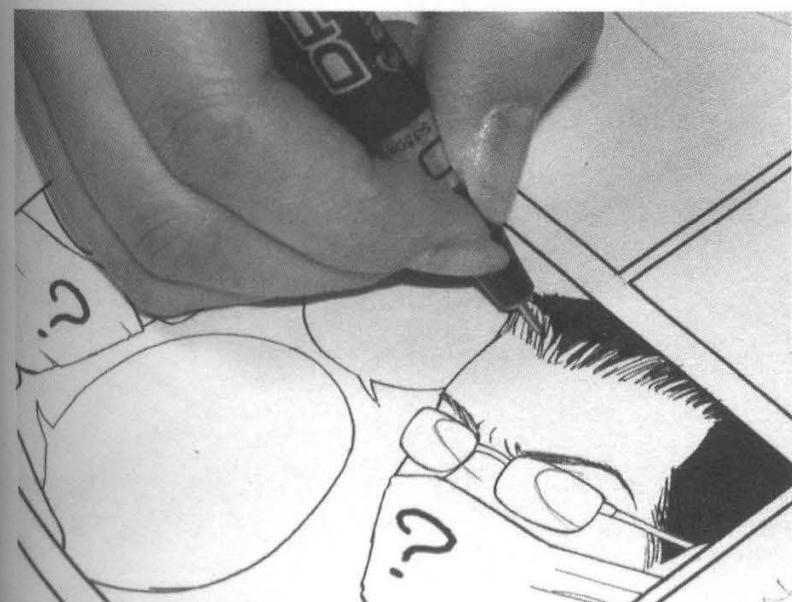
**毫米笔**

适用于细致的部分。

**签字笔**

适用于宽阔的地方。

**毛笔**

习惯以后，狭窄和宽阔的地方都可以使用。

**【涂黑的步骤】** 通常都是先将细小的地方涂黑，然后再大范围地涂黑。使用普通的画笔和墨水时也是一样。

①使用毫米笔将细部涂黑。

②错综复杂的地方要仔细涂黑。

③将需要大面积涂黑的地方的边缘加粗。

④大面积涂黑的地方使用签字笔。

⑤收尾：观察涂黑部分的平衡，调整细部。

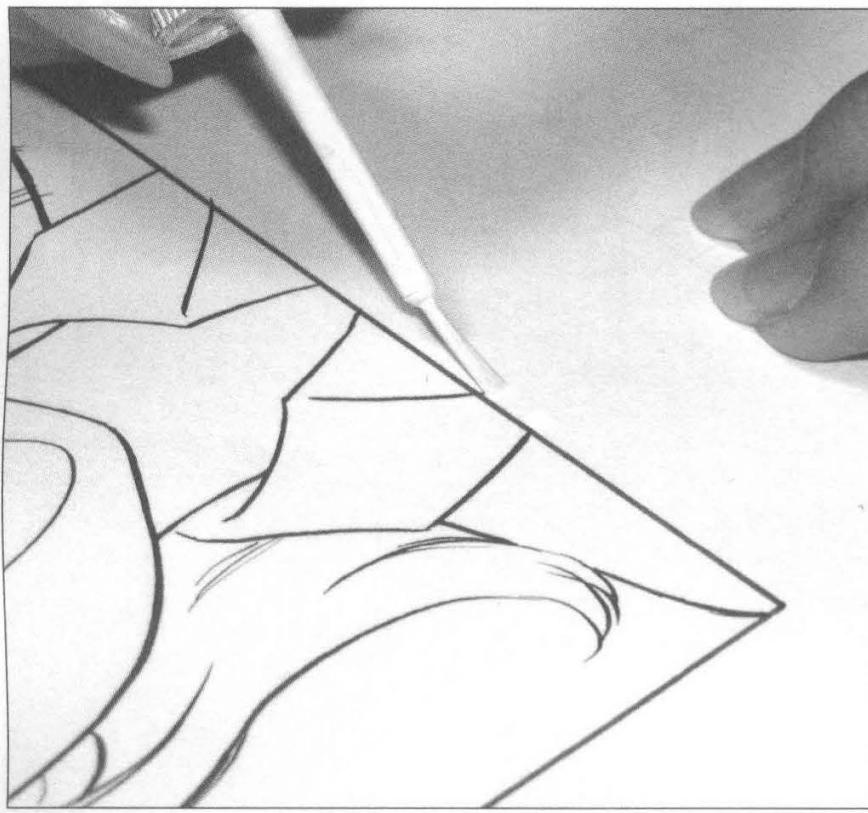
⑥完成。

## 10 修白

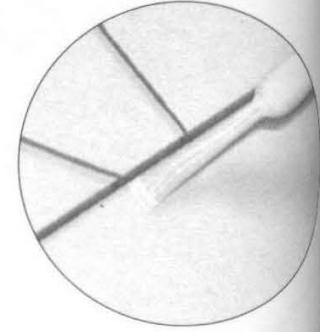
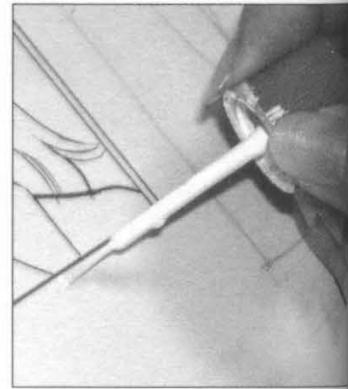
画出头儿的线条或弄脏的地方都需要仔细擦拭。

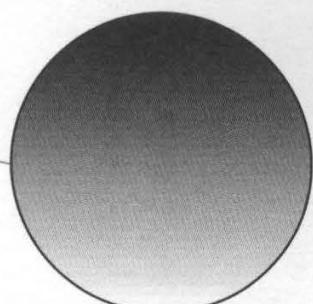
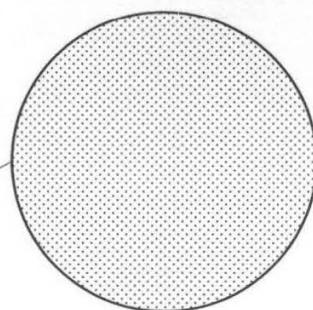
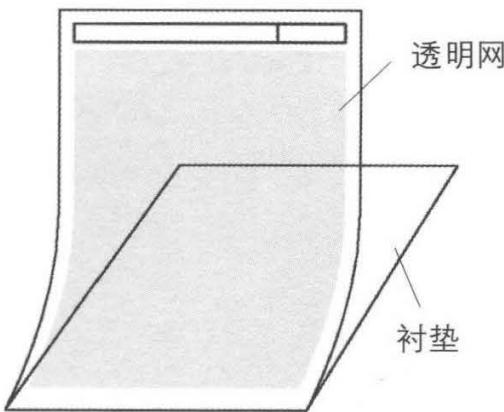
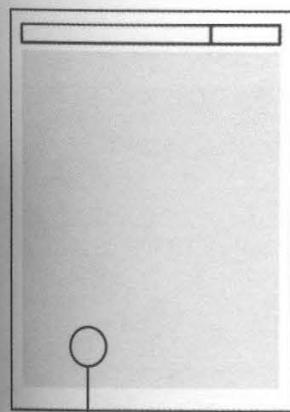
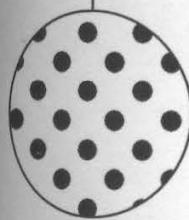
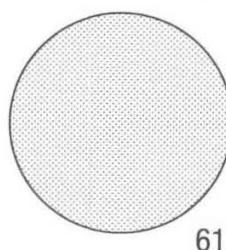
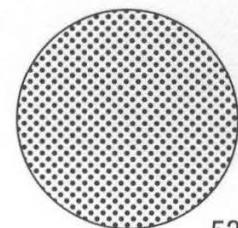
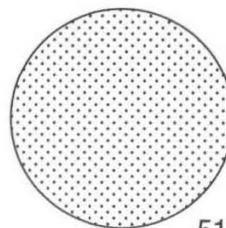
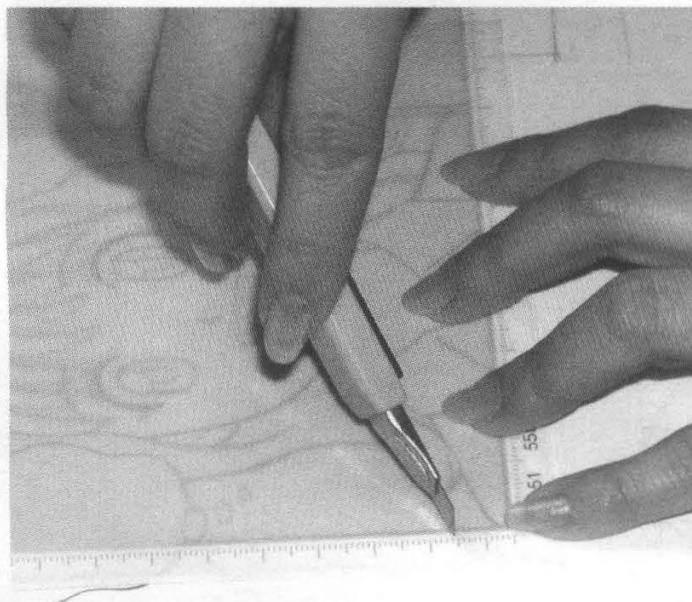
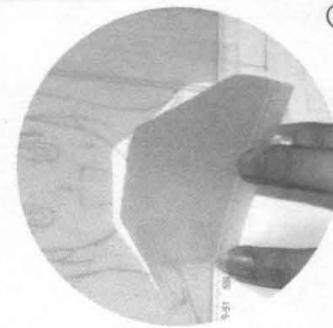
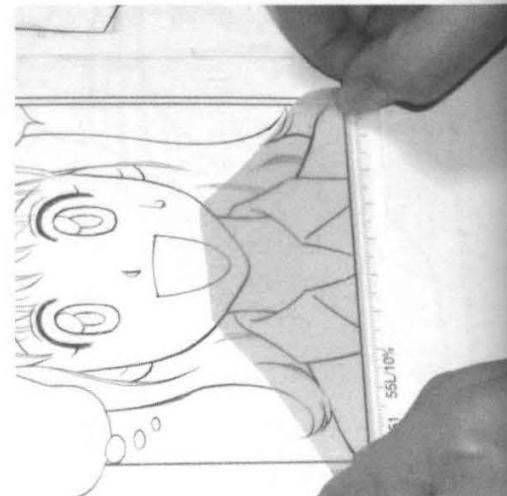
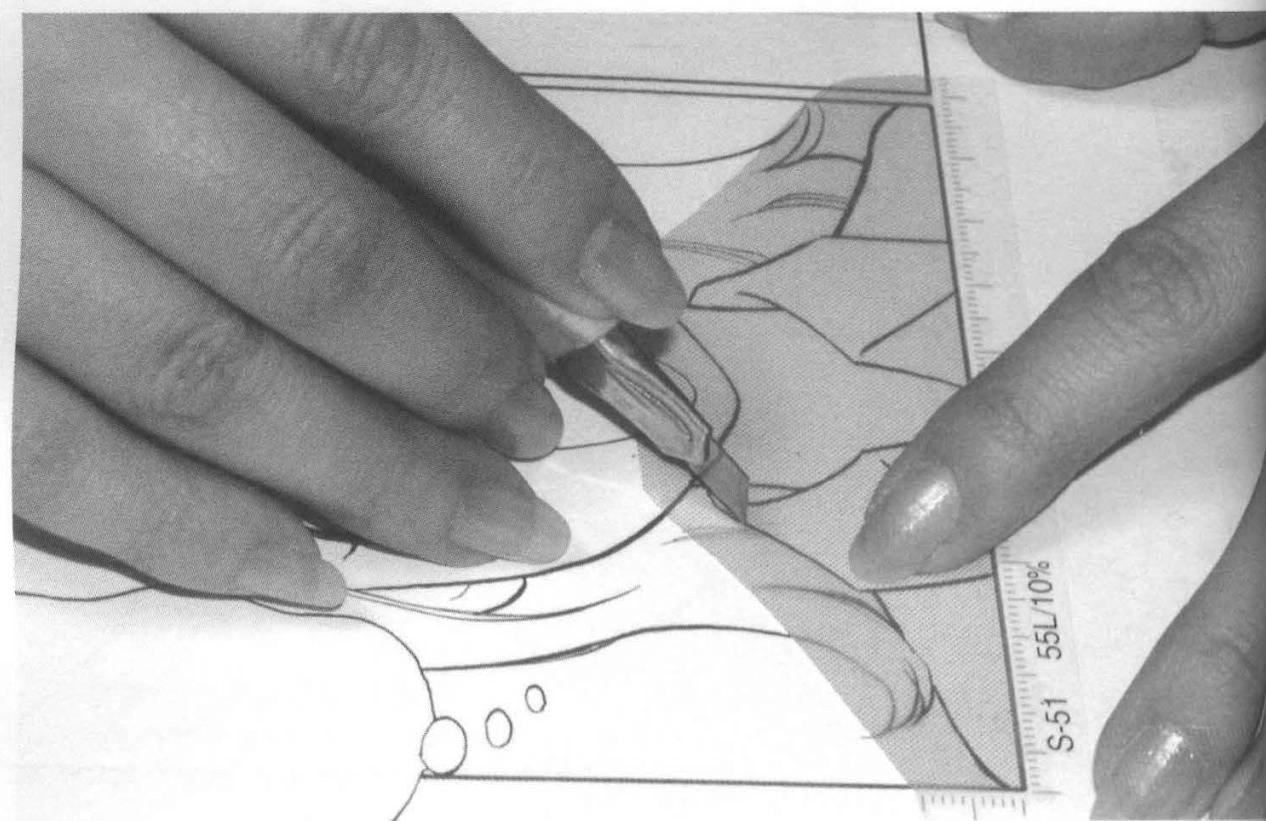
需要修正的地方。

书写专业修正液

MISNON 漫画专业修正

使用MISNON修正，注意修正液不要使用过量。

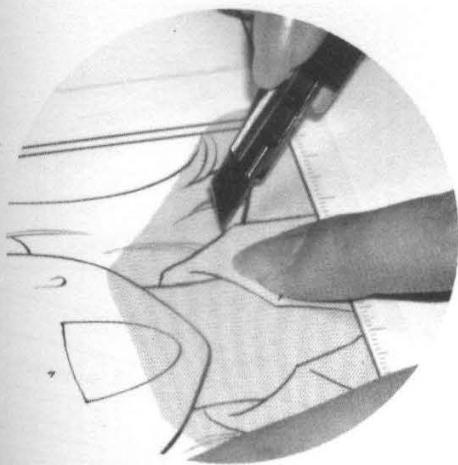
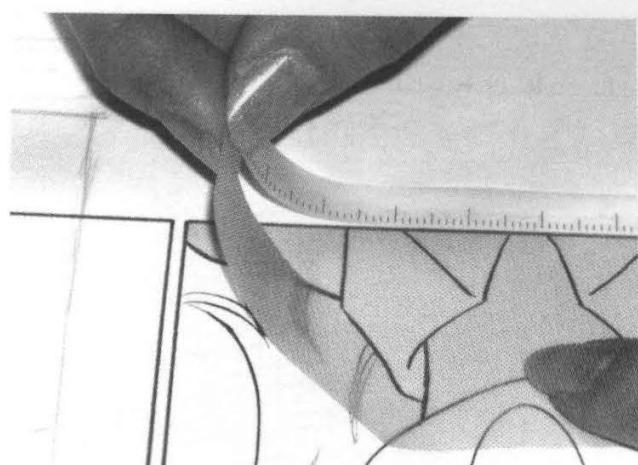
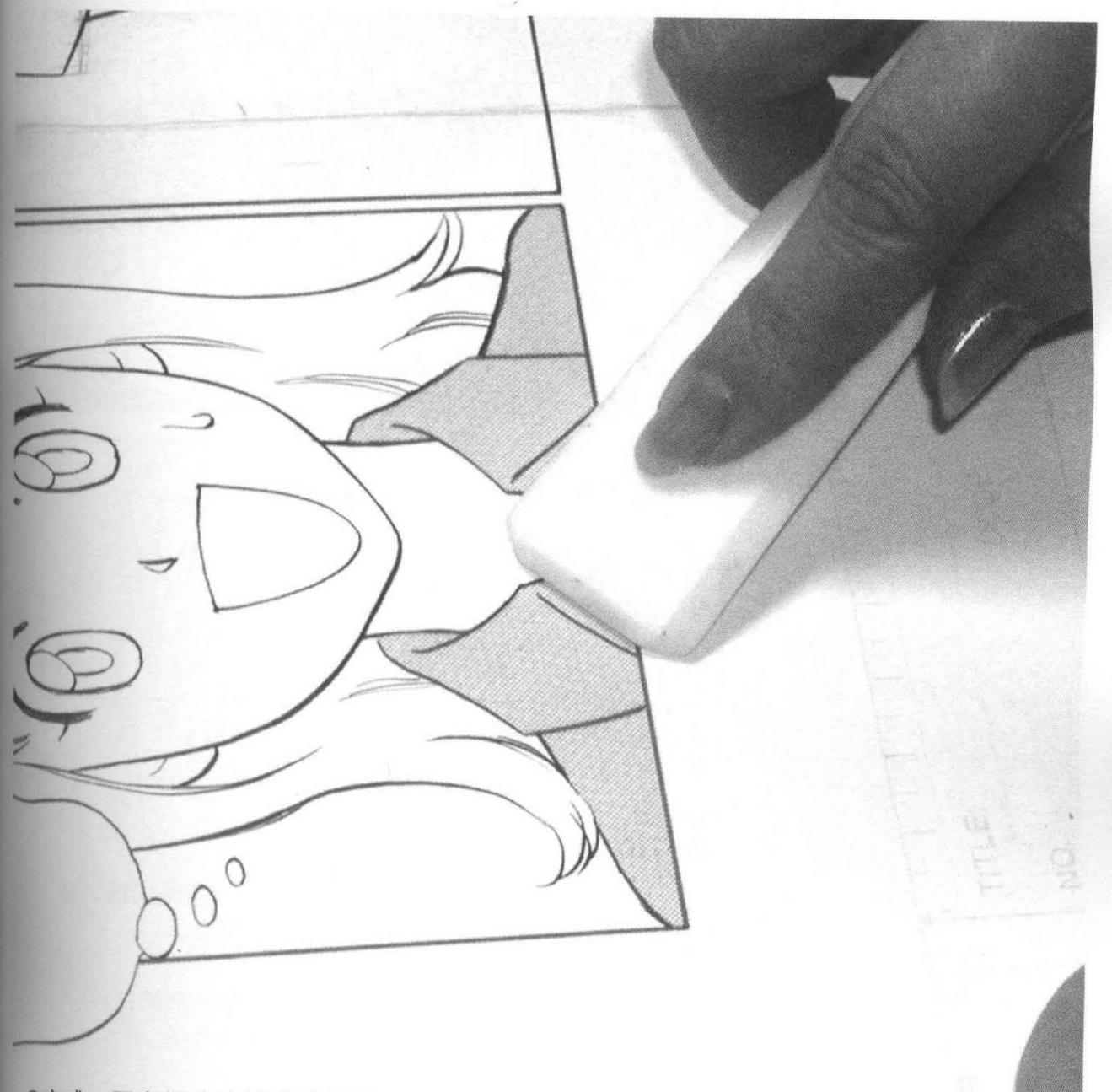
注意力度。

放大
点都
排列

# 11 粘贴网点纸

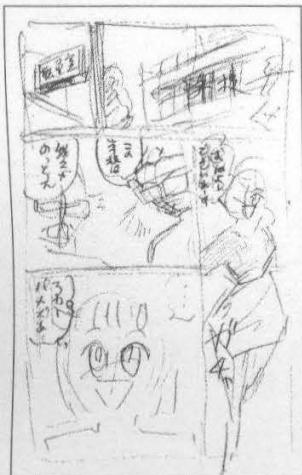
粘贴网点纸可以将白色或黑色的原稿贴出灰色。

## 粘贴网点纸的步骤

①带着衬垫裁下需要的部分。

②从衬垫上撕下

③粘贴在画稿上，轻轻按压可以更牢固一些。

④使用刮网刀仔细刮网，可以根据需要一边转动画稿一边刮网。

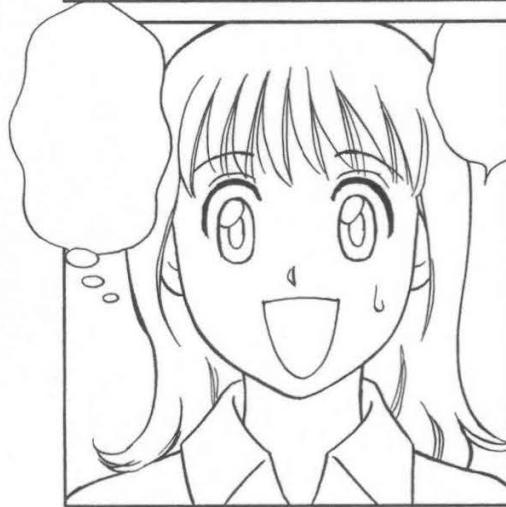
⑤

一

⑦完

⑤会有一些角落或点不易刮网，一定要注意。

⑥一边用手指按着，一边将多余的网点纸慢慢撕掉。

⑦完成。网点纸边缘要牢牢粘好。

# 12 完成

**【到完成为止需要的步骤】**

**①创作故事**

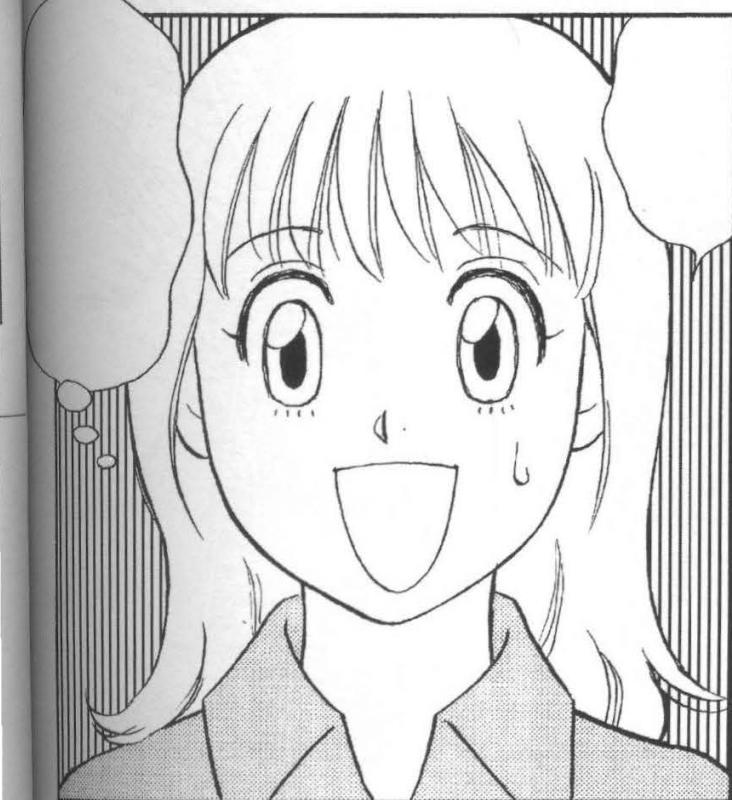
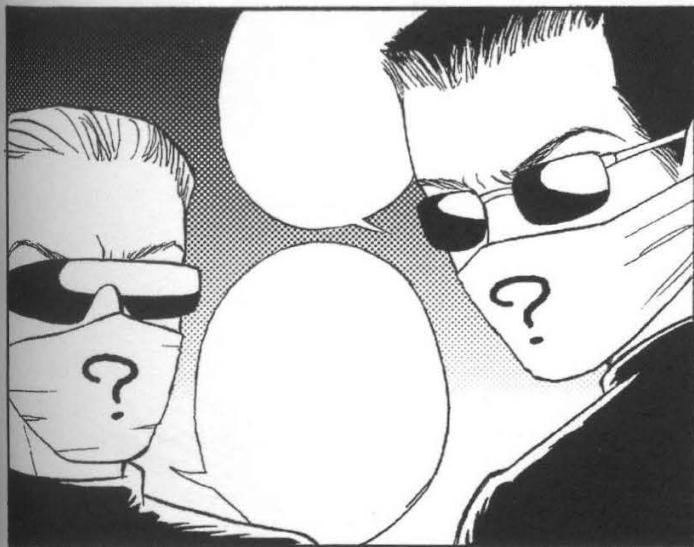
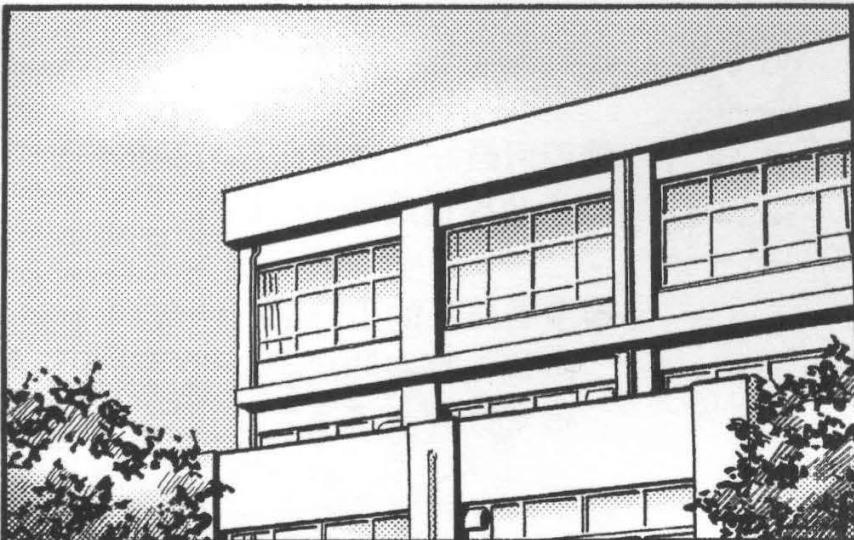
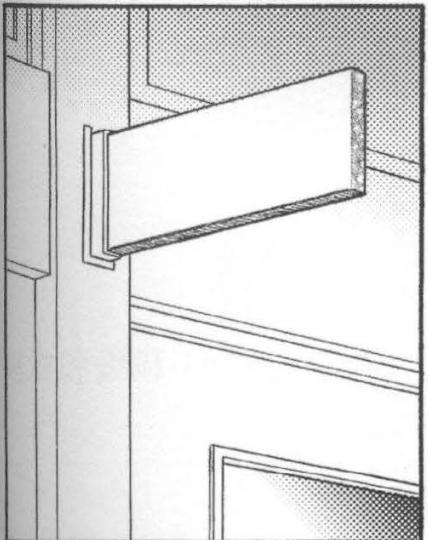
1 考虑故事情节；
2 设计人物；
3 分割画幅。

**②勾画画面……打底稿**

4 以画幅为基础打底稿；

**③勾画画面……勾线**

5 对底稿进行勾线，完成人物勾线；
6 勾画背景·效果；
7 绘制图形文字。

**④完成……完成勾线之后**

8 使用橡皮；
9 涂黑；
10 使用修正液修白；
11 粘贴网点纸；

⑫ 完成。

●如何画好人物的面部与身体？
学会模仿绘画各个部位。

●漫画必备的工具都有什么？
画笔、墨水和尺子。仅仅使用铅笔（自动铅笔）、稿纸和橡皮
也可以绘画漫画。

●绘画漫画时最重要的是什么？
仔细观察画稿，仔细地、一点一点地慢慢绘画。

**底稿与完成稿**
并不是一幅动态画面，但却抓住了表现动感的技巧。注意到了人物的不同大小、站立姿势（相对于画面来说是斜的）等要点。

# 第2章

# 人物表现的基本技巧

本章主要介绍以下内容：

- 男孩与女孩画法的不同
- 不同人物的画法
- 身体的画法
- 背景的基础知识

# 1 人物的基础知识

## 首先要抓住人物特征

试比较一下龙凤双胞胎。即使是同样的发型、同样的脸形、同样的服饰，关键还是要绘画出区别来，即不同的“眼睛周围”和“体形”。

## 眼睛周围的不同

男孩

眉毛粗重、瞳孔小

女孩

眉毛细、瞳孔大

## 体形的不同

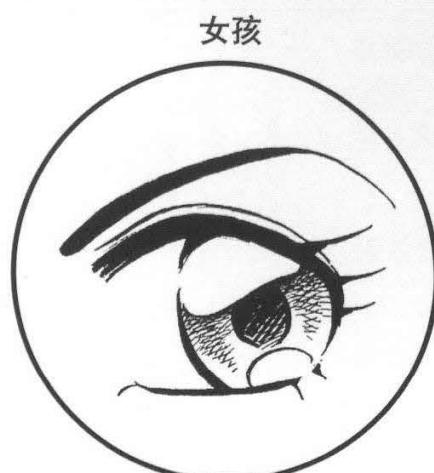
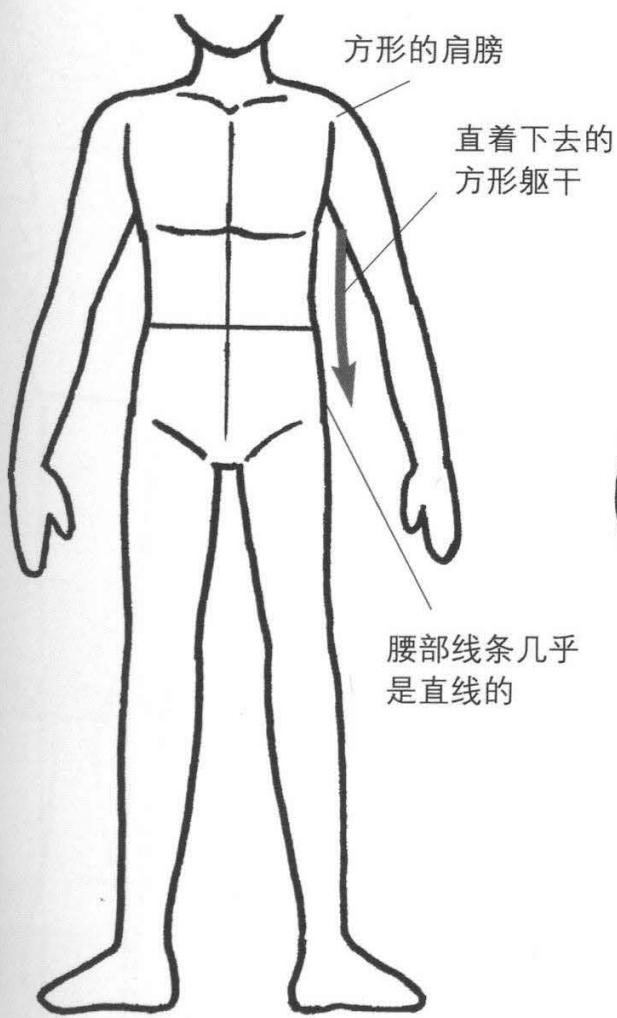
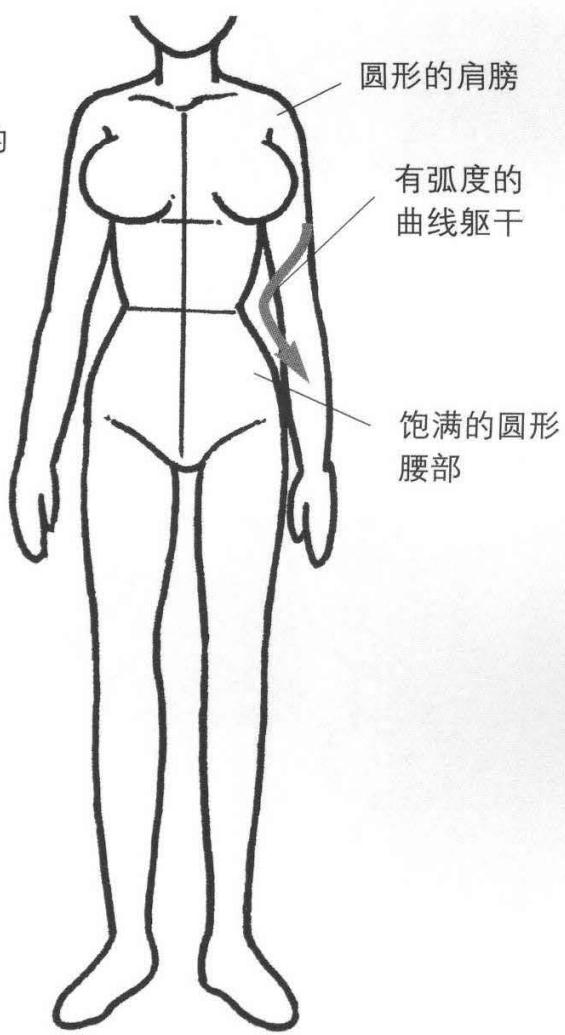
方形的肩膀

直着下去的
方形躯干

腰部线条几乎
是直线的

圆形的肩膀

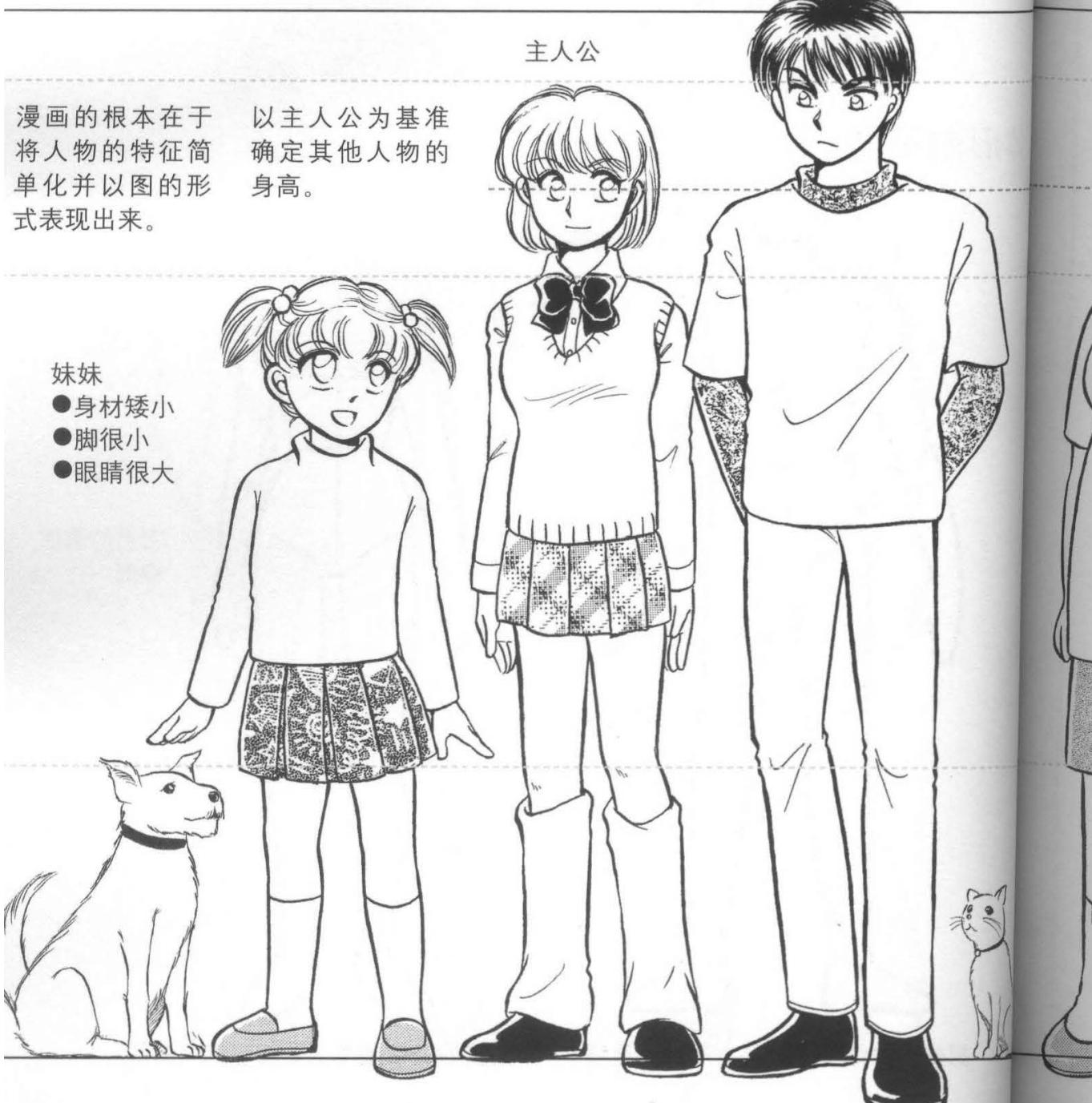
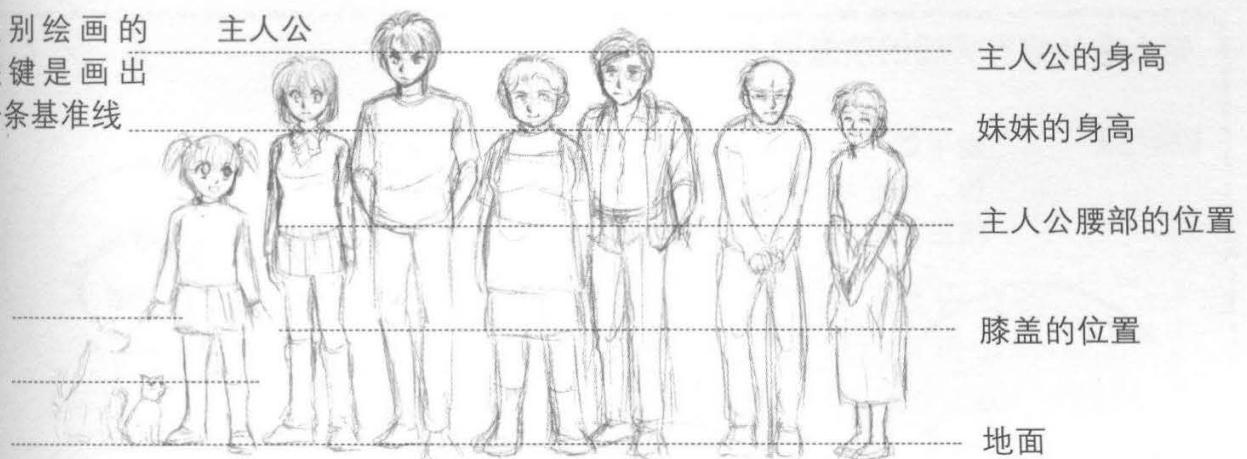
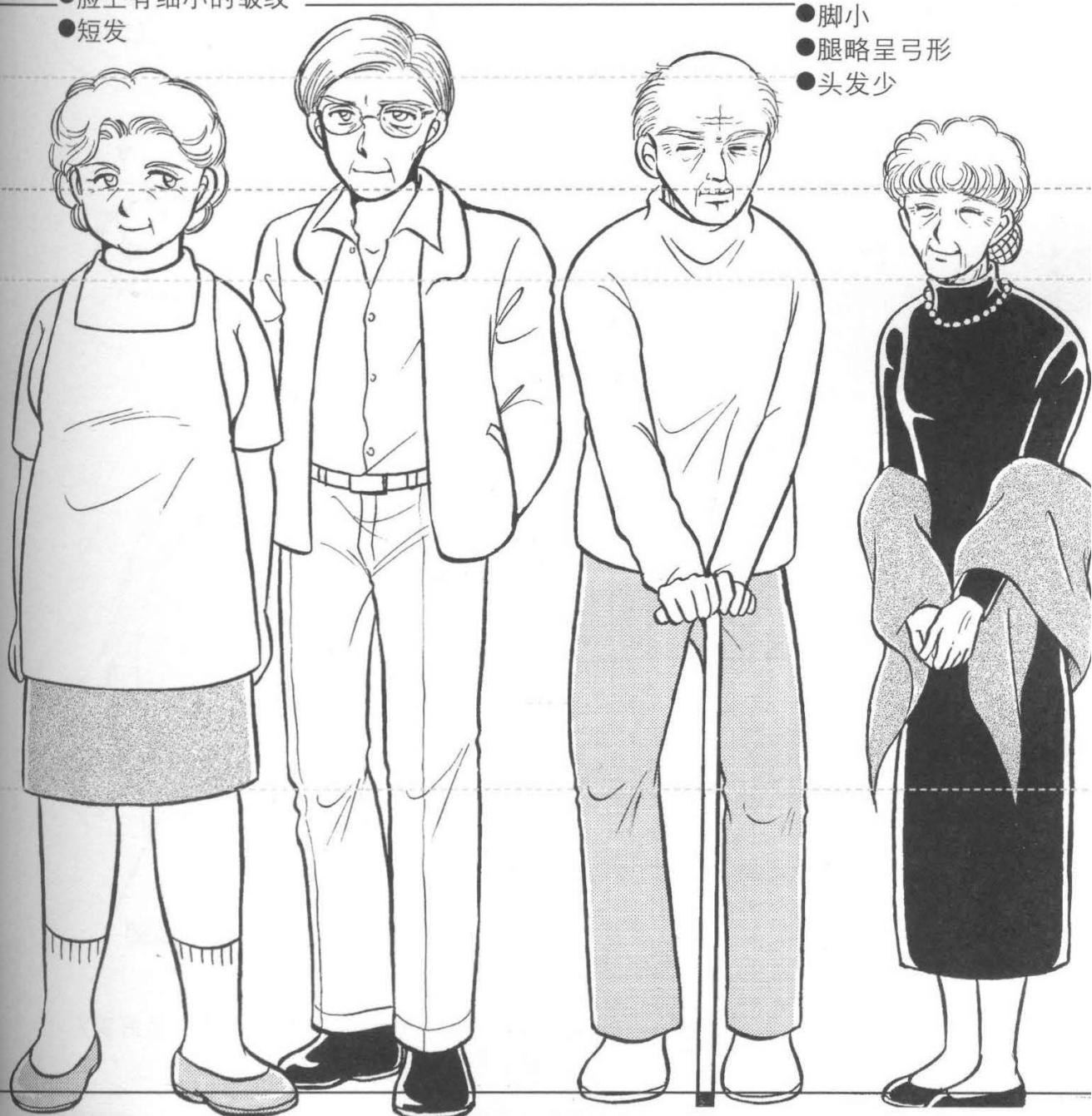
有弧度的
曲线躯干

饱满的圆形
腰部

**男孩的身体基本上是方形的（直线）**

**女孩的身体基本上是圆形的（曲线）**

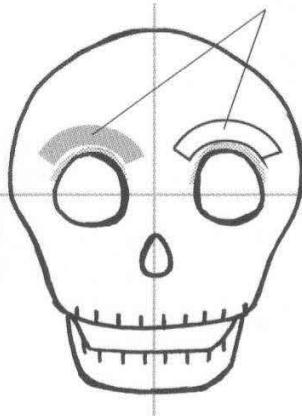
# 不同年龄的表现

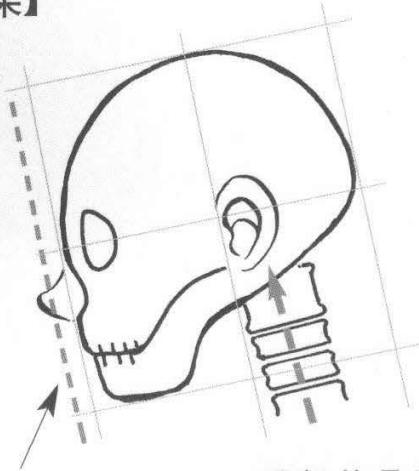
**【区别绘画・年龄表现的原理】**

漫画的根本在于将人物的特征简单化并以图的形式表现出来。

以主人公为基准确定其他人物的身高。

区别绘画的关键是画出一条基准线
主人公
主人公的身高
妹妹的身高
主人公腰部的位置
膝盖的位置
地面
爸爸、妈妈
●脸上有细小的皱纹
●短发
爷爷、奶奶
●脸上有皱纹
●背部弯曲
●脚小
●腿略呈弓形
●头发少

## 男女老幼都有共通的注意要点

**【眉毛】**

眉毛都是在眼睛上边，沿着眼皮的方向生长的。

●眉毛的可动范围很广，而且很灵活，是表现不同表情的关键。

**【耳朵】**

面部除了鼻子以外，其他地方都很平。

颈部的骨骼就像斜着刺进头颅一样。

●耳朵在头部的中央。

●头、脸、颈分别所在的三个面就好像汇聚于耳朵一般。

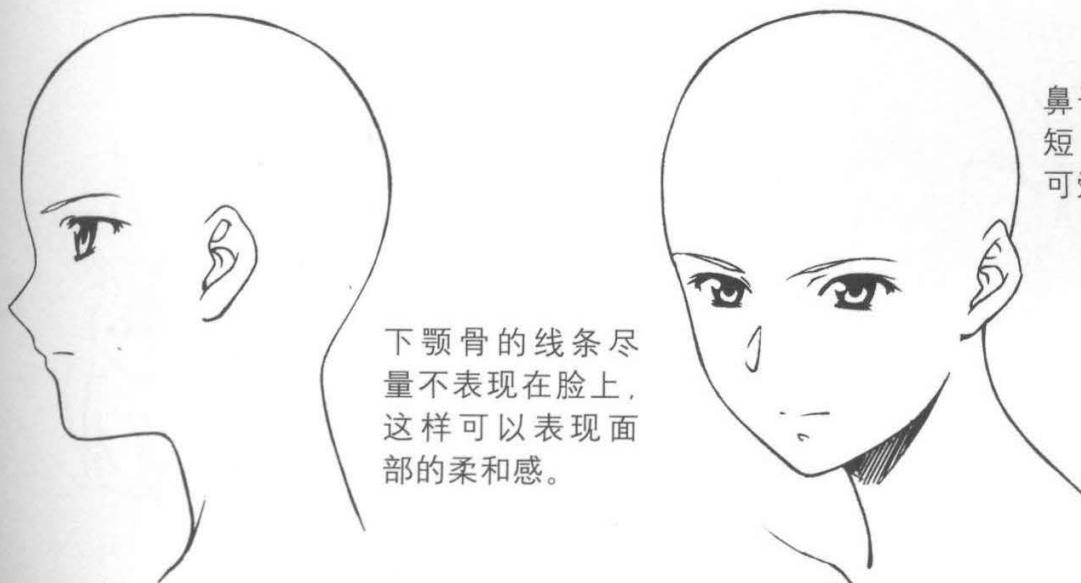
# 2 面部的画法

**【男孩的特征】**

不要忘记面部是卵形的这一基本。

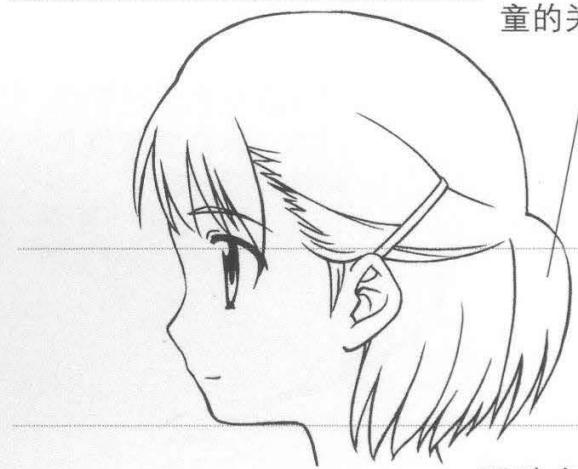
锁
给
感

**【女孩的特征】**

头发：细而软。
眉毛：细。
眼球：大。
睫毛：浓密且很长。
颈部：细长。
※下眼皮也要画得粗一点，这样眼睛线条就可以很清晰了。
锁骨：细。给人纤细的感觉。
鼻子线条很短，表现了可爱。
下颚骨的线条尽量不表现在脸上，这样可以表现面部的柔和感。

# 不同年龄的画法

儿童时代（10岁以下）　　少女时代（12～17岁）

脸颊变长，眼睛变小。

头发的多少（头部看起来很大）是表现儿童的关键。

眼睛变小后鼻子和嘴巴也略微上移了。脸颊变长，有大人的感觉。

男孩也是同样。

同一个人物，随着年龄的变化出现很大变化的是眼睛和眼球。
年纪越大，眼睛和眼球就越小。

白领时代（20岁前后）

眼睛的大小是儿童时代的一半，脸颊看起来比少女时代要略尖一些。

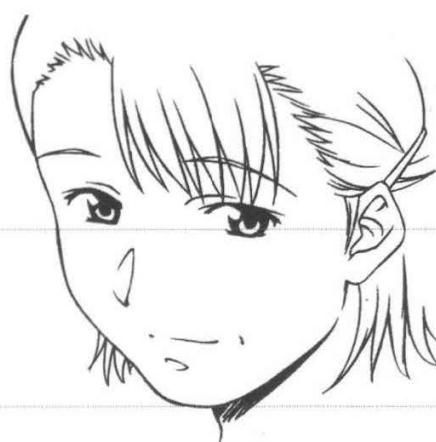
主妇时代（30岁前后）

眼睛和眼球都变小了，眼皮变成了双层的，嘴角也出现了细纹。

奶奶时代（65岁以后）

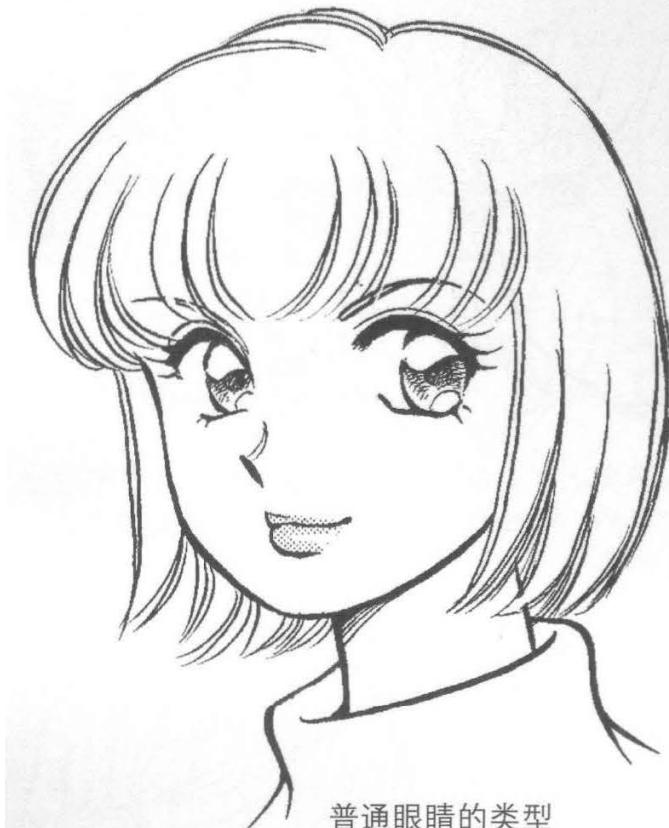
眼球变得更小了，皱纹加深了，头发也变细了。

眼睛下方和嘴角的皱纹是表现妈妈的关键。

眼睛下方松弛，脸颊骨突出，下巴也出现了皱纹。

下巴可以稍微画得圆一点，进一步加深了温柔感。

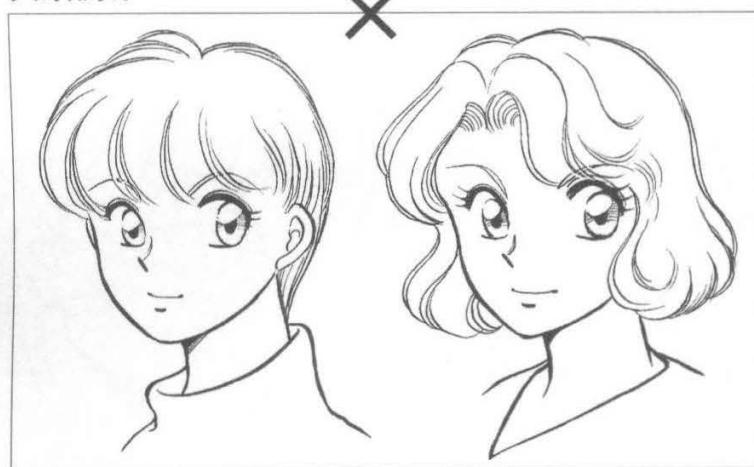
## 不同人物的画法

是朋友还是对手，与主人公之间的差异，都有必要设计得一目了然。眼角是下垂还是上挑，是长发还是短发，都要进行对比和设计得不一样。

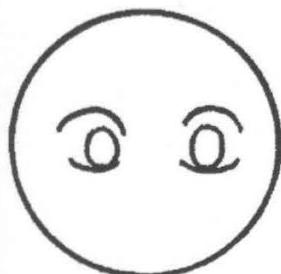
成功例作

普通眼睛的类型

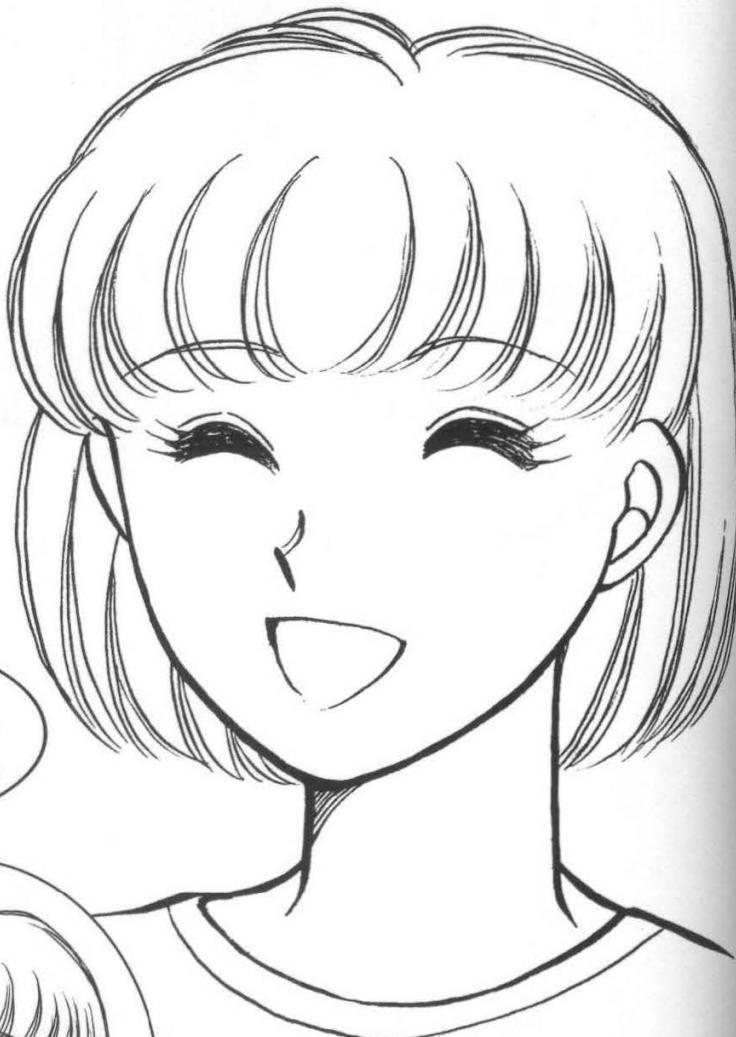
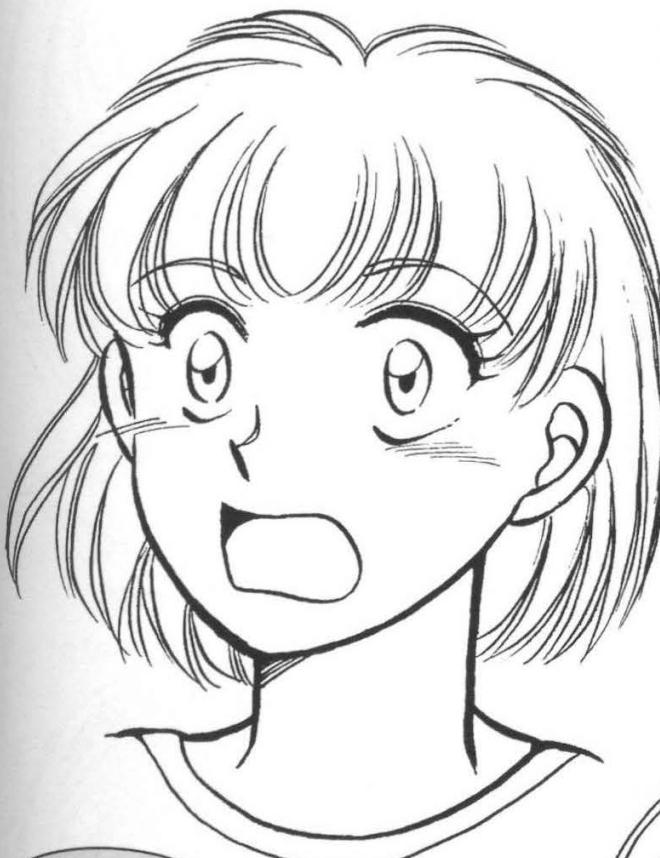
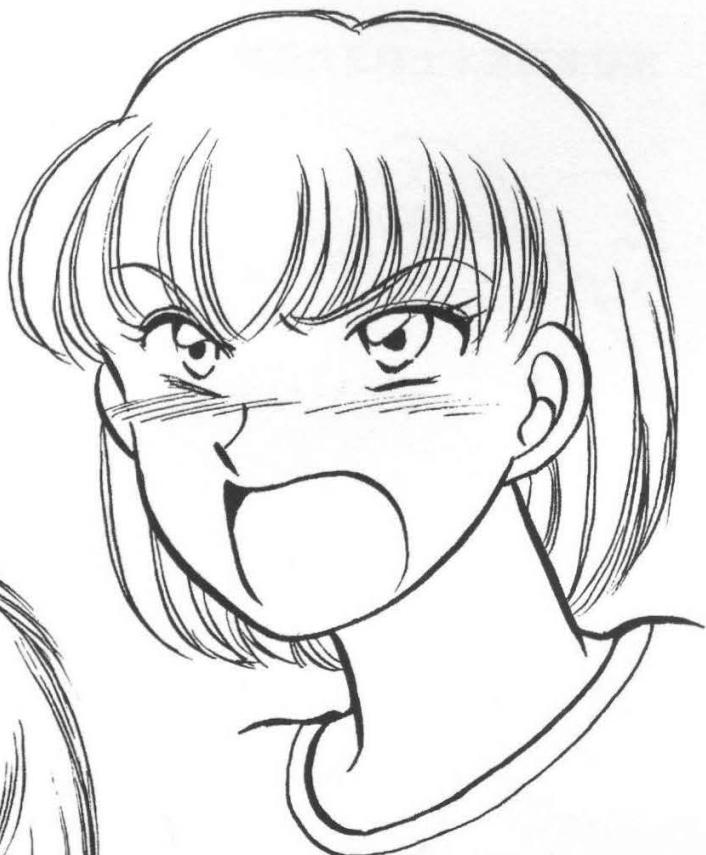
眼角上挑型。鼻子的画法和瞳孔都有差别的类型。

在漫画中对眼睛或嘴巴的特写，并不是头发、面部整体都要绘画出来。所以，不管是哪种情况都要让读者能一目了然的设计是很重要的。

失败例作

只改变脸形和发型，而眼睛的形状和瞳孔都不作变化的话，看上去就像同一个人换了一身衣服而已。

## 区分绘画的要点

笑脸等眼睛闭着的时候，要与眼睛的类型相符。

# 感情表现的基础技巧

心情、感情不同，人的面部都会发生惊人的变化。只要把握好眉毛和嘴巴周围的变化，无论是什么表情都可以绘画自如。

嘴巴张大，略用手捂着，感觉在向后仰，头发再加些动感，这样就可以表现大笑了。是笑脸的一种强调表现。

眼睛和眉毛
都向上挑。
生气（吼叫）
生气
吃惊
眼睛睁大，眉
毛左右不一样
（非对称）。
吃惊
眉毛呈“八”形。
哭泣
哭泣

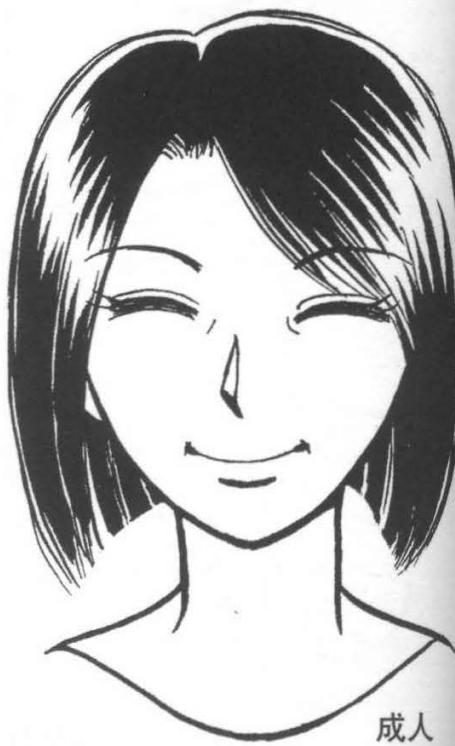
感情表现基本上都是共通的

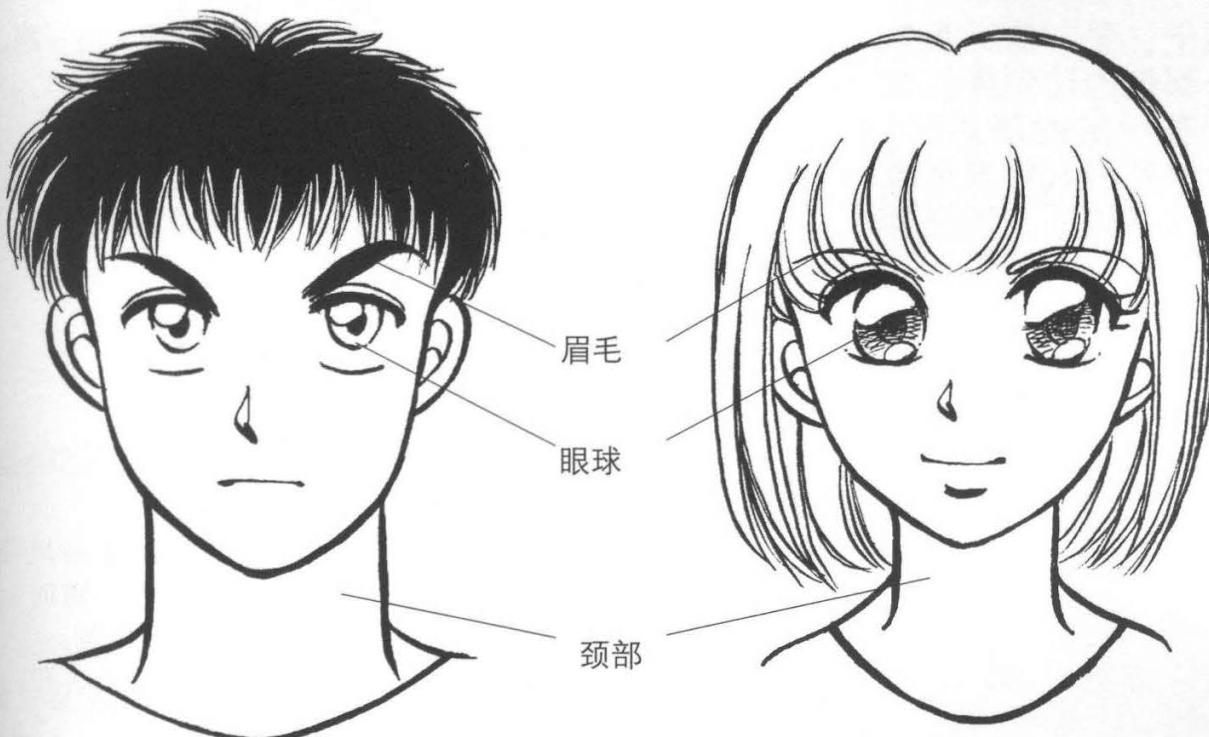
笑脸时：眉毛是“八”形。眼睛是“∧”形，嘴巴是V字形或倒三角形。

男孩

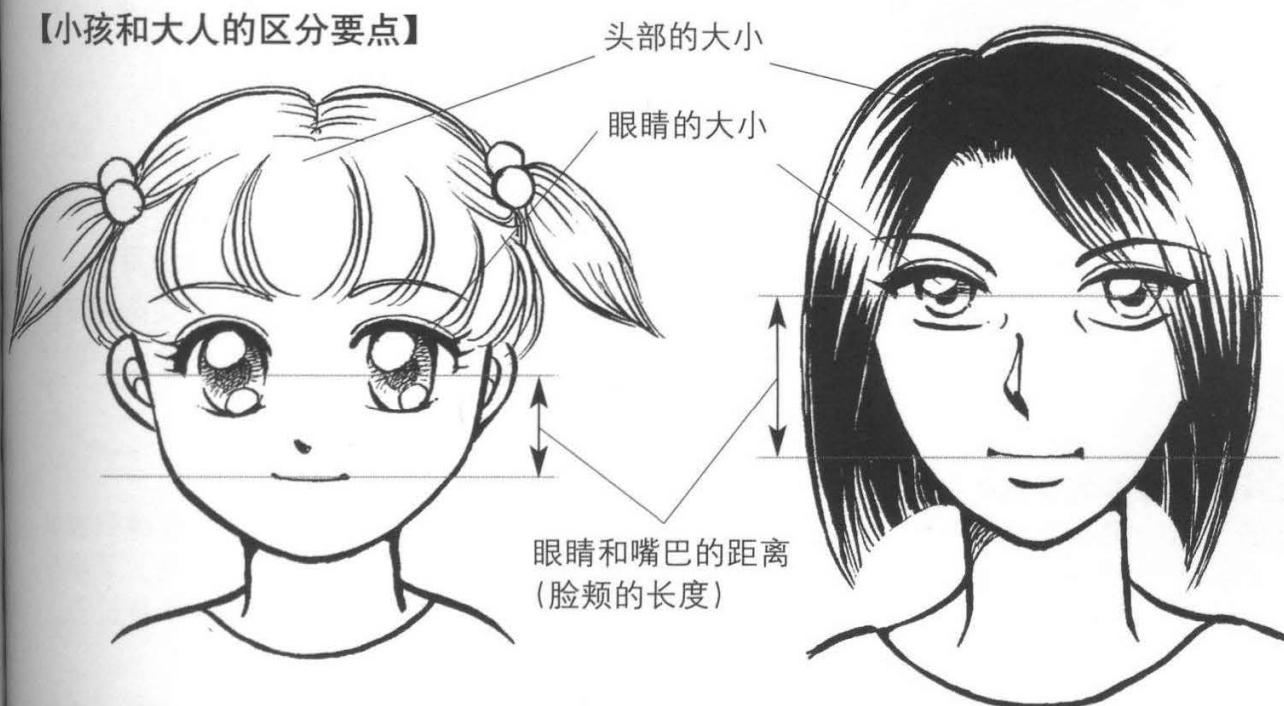
女孩

儿童

成人

# 区分绘画的要点

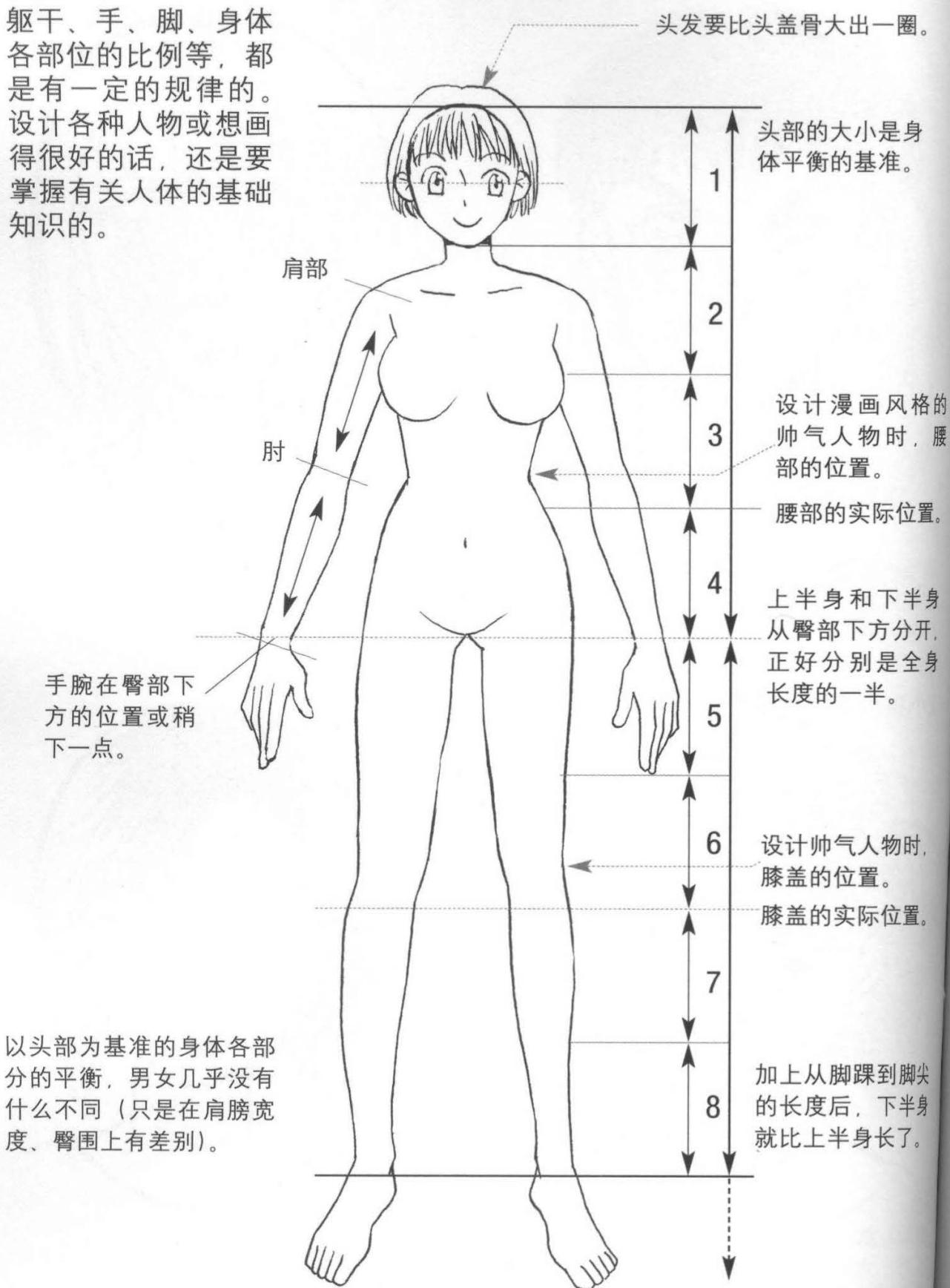
## 【男孩和女孩的区分要点】

眉毛：粗重
眼球：小
颈部：粗

眉毛：细
眼球：大
颈部：细

## 【小孩和大人的区分要点】

眼睛：大
头部：大
眼睛和嘴巴的距离：短

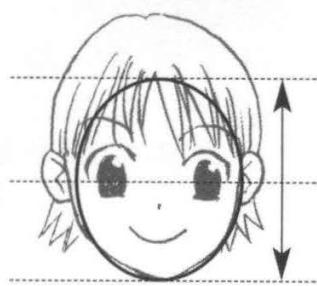
眼睛：小
头部：小
眼睛和嘴巴的距离：长

# 3 身体的画法

躯干、手、脚、身体各部位的比例等，都是有一定的规律的。设计各种人物或想画得很好的话，还是要掌握有关人体的基础知识的。



以头部为基准的身体各部分的平衡，男女几乎没有什么不同（只是在肩膀宽度、臀围上有差别）。

头部占了全身长度的1／8，称为“8头身”。

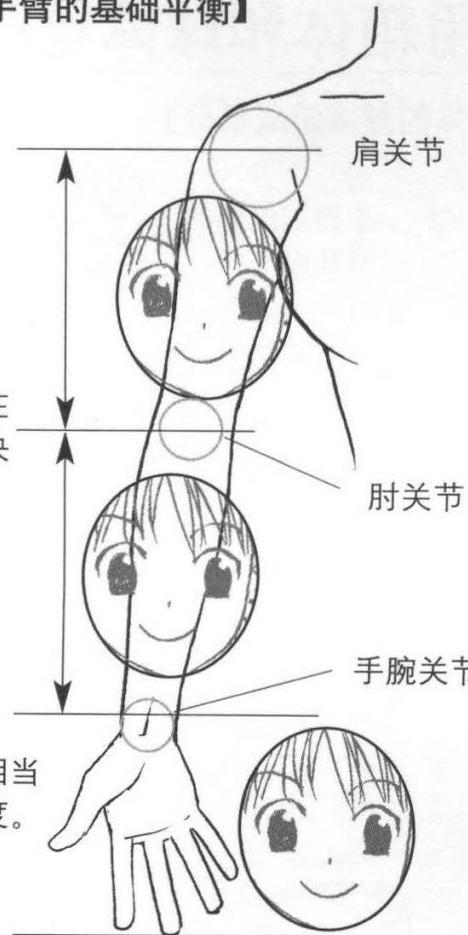
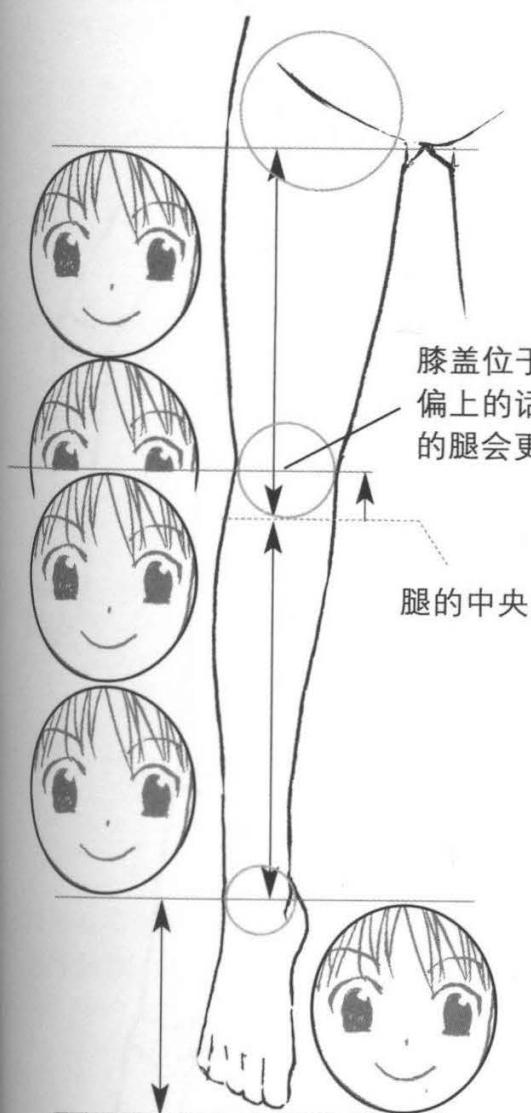
**【头部（基准）】**

以头部的大小（不包括头发）为长度的基准。

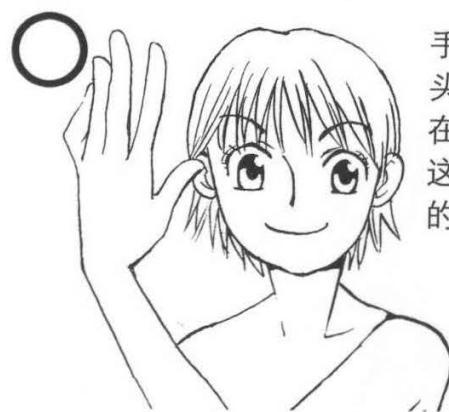
**【手臂的基础平衡】**

肘部大约在手臂的中央位置。

手掌的长度相当于头颅的长度。

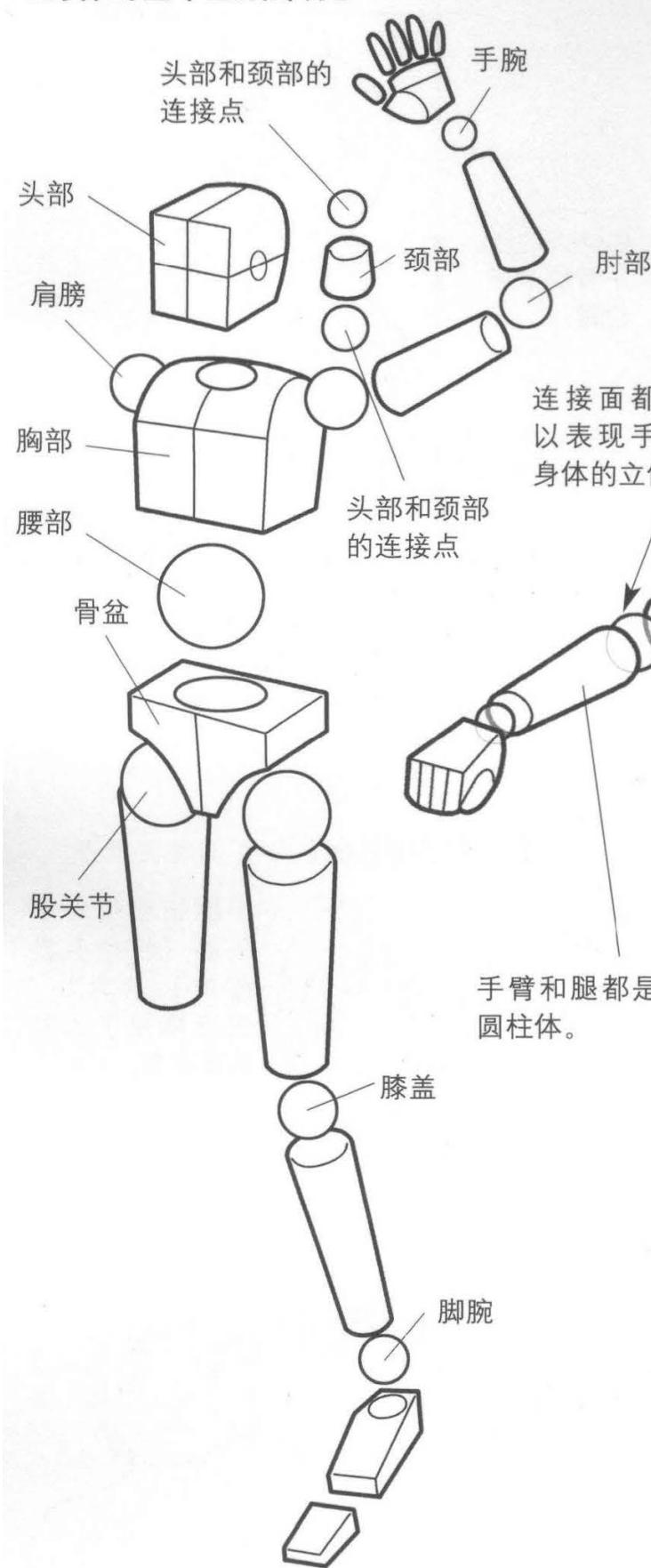
**【腿的基础平衡】**

膝盖位于腿的中央偏上的话，画出来的腿会更漂亮。

脚的长度也相当于头颅的长度。

**【手的基础平衡】**

手的长度相当于头部（包括头发在内）的大小。这样增强了人物的真实感。

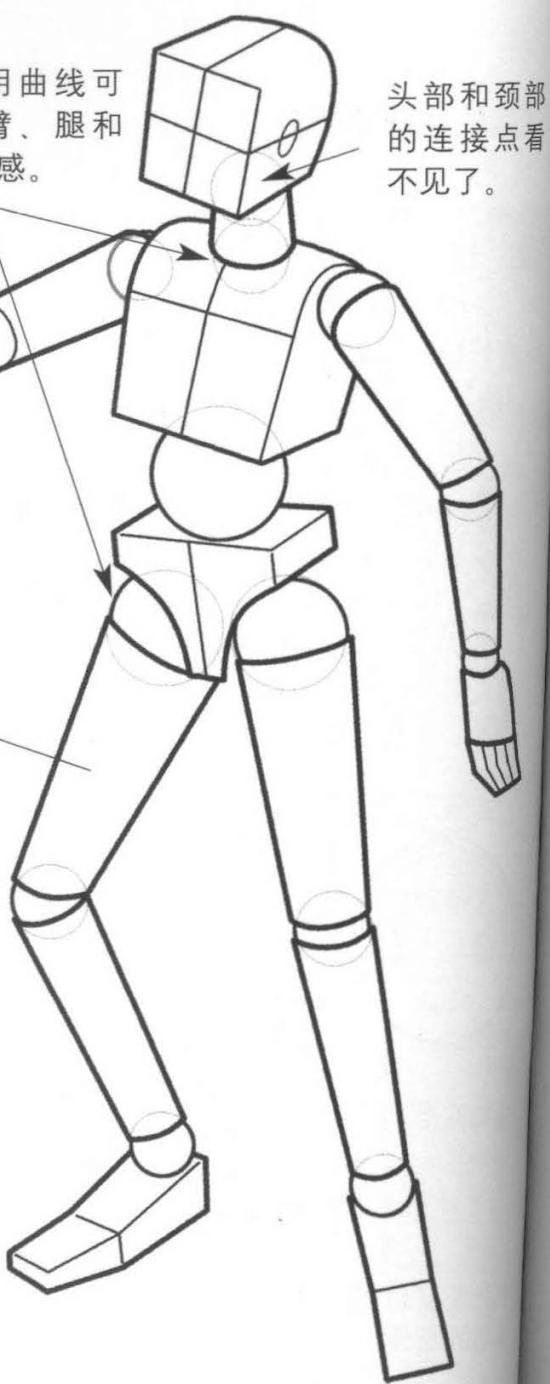
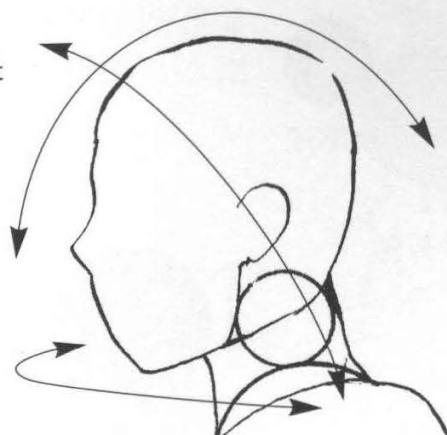
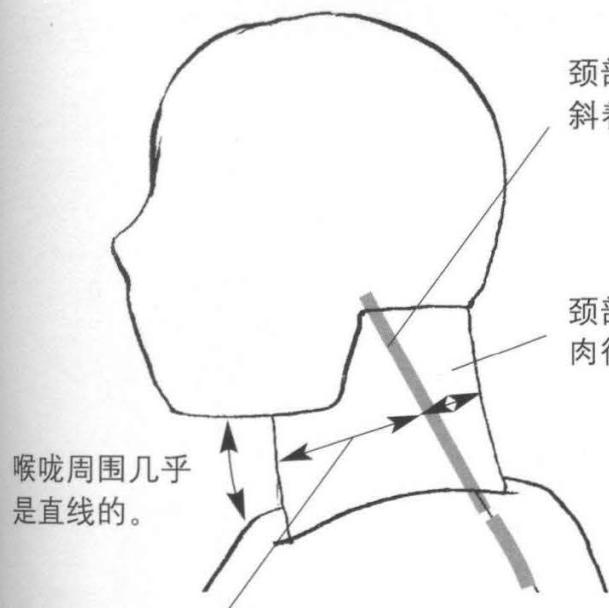
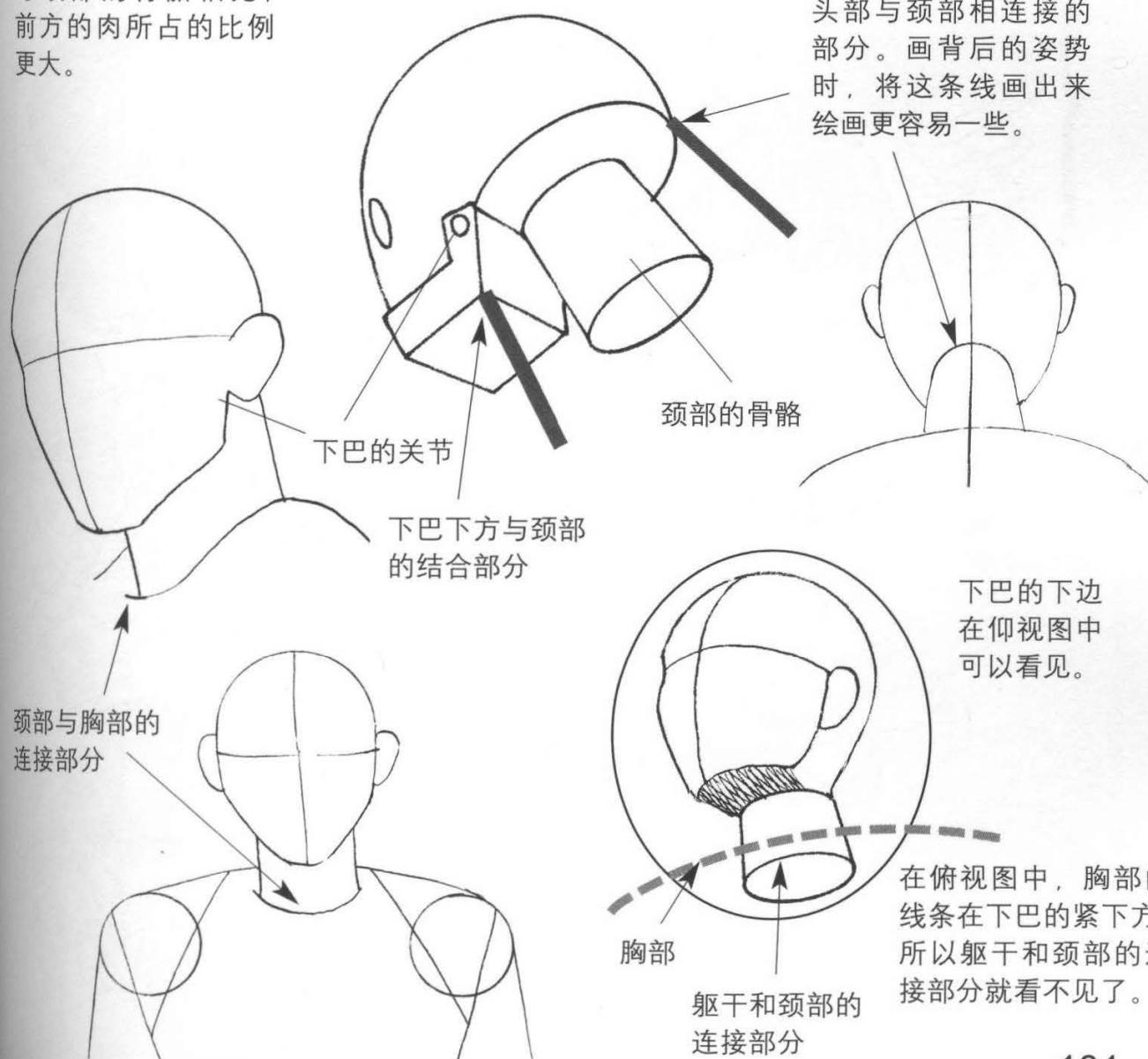
实际中手的大小相当于头颅的大小，但在漫画中，人物的印象就会减弱了。

# 用箱体和球体绘制身体

【身体的基本组成部分】

绘画身体时，要考虑到关节部分。绘画动作时，明确了弯曲的地方后就变得容易了。

关节画成球体，弯曲的地方就可以一目了然了。

# 头部、颈部、躯干的连接

颈部的骨骼是
斜着插入的。
颈部后方的
肉很少。
喉咙周围几乎
是直线的。
可动部分的模式图。以球为
中心头部可以前后、左右、
斜着等自如地转动。
与颈部的骨骼相比，
前方的肉所占的比例
更大。
头部与颈部相连接的
部分。画背后的姿势
时，将这条线画出来
绘画更容易一些。
颈部的骨骼
下巴的关节
下巴下方与颈部
的结合部分
下巴的下边
在仰视图中
可以看见。
颈部与胸部的
连接部分
在俯视图中，胸部
线条在下巴的紧下方
所以躯干和颈部的
接部分就看不见了。
胸部
躯干和颈部的
连接部分

# 躯体、骨骼与关节

关节部分的标志就是"关节球"，与实际中的关节有一定的出入，但这样可以把握好关节的确切位置。

【正面】

颈部的骨骼

颈部

锁骨

肩关节

在紧致的身体中，这一部分是突出表面的。

肋骨部分

腰部关节球。实际上并不存在，但腰部是活动的关键，一定要事先画好。

骨盆

腿根部分。实际中的关节并不这么大，相当于大腿一般粗的关节球也是没关系的。

【侧面】

尾骨

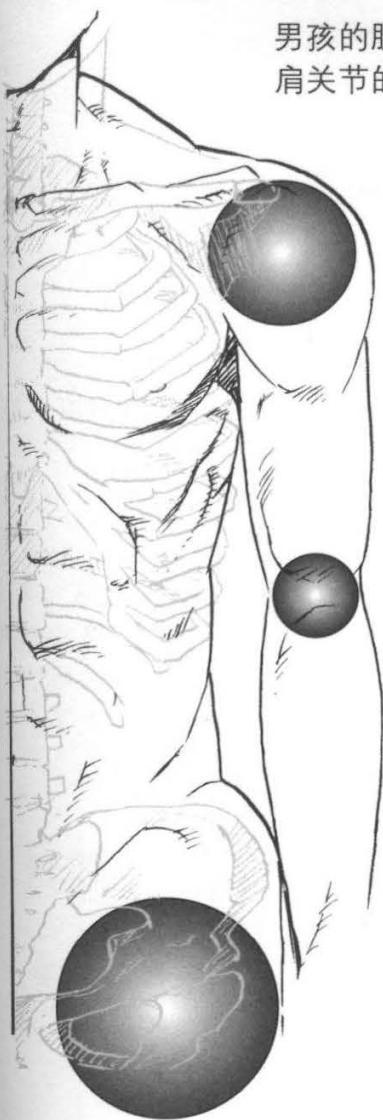
腿根部分。从侧面看，加入了臀部的大小，所以很大。

【背面】

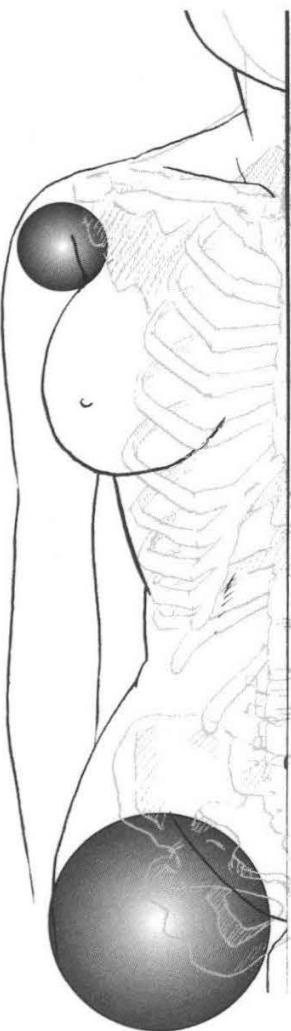
肩胛骨

绘画背部时突出表面的部分。

球体越大，则说明臀部越大。

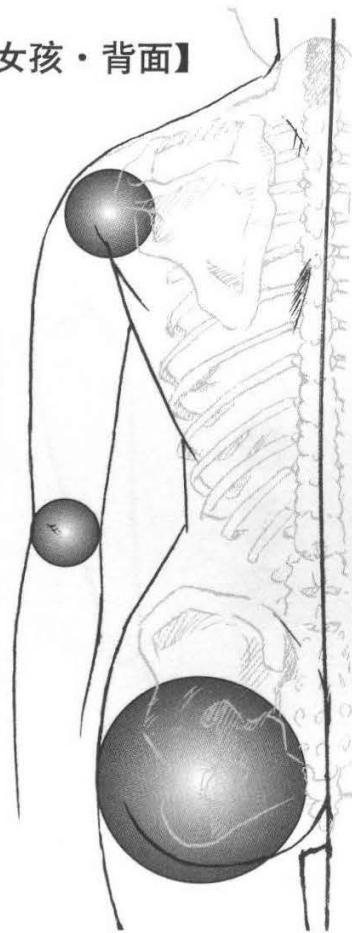
【男孩・正面】

男孩的肌肉很健壮，所以肩关节的球体很大。

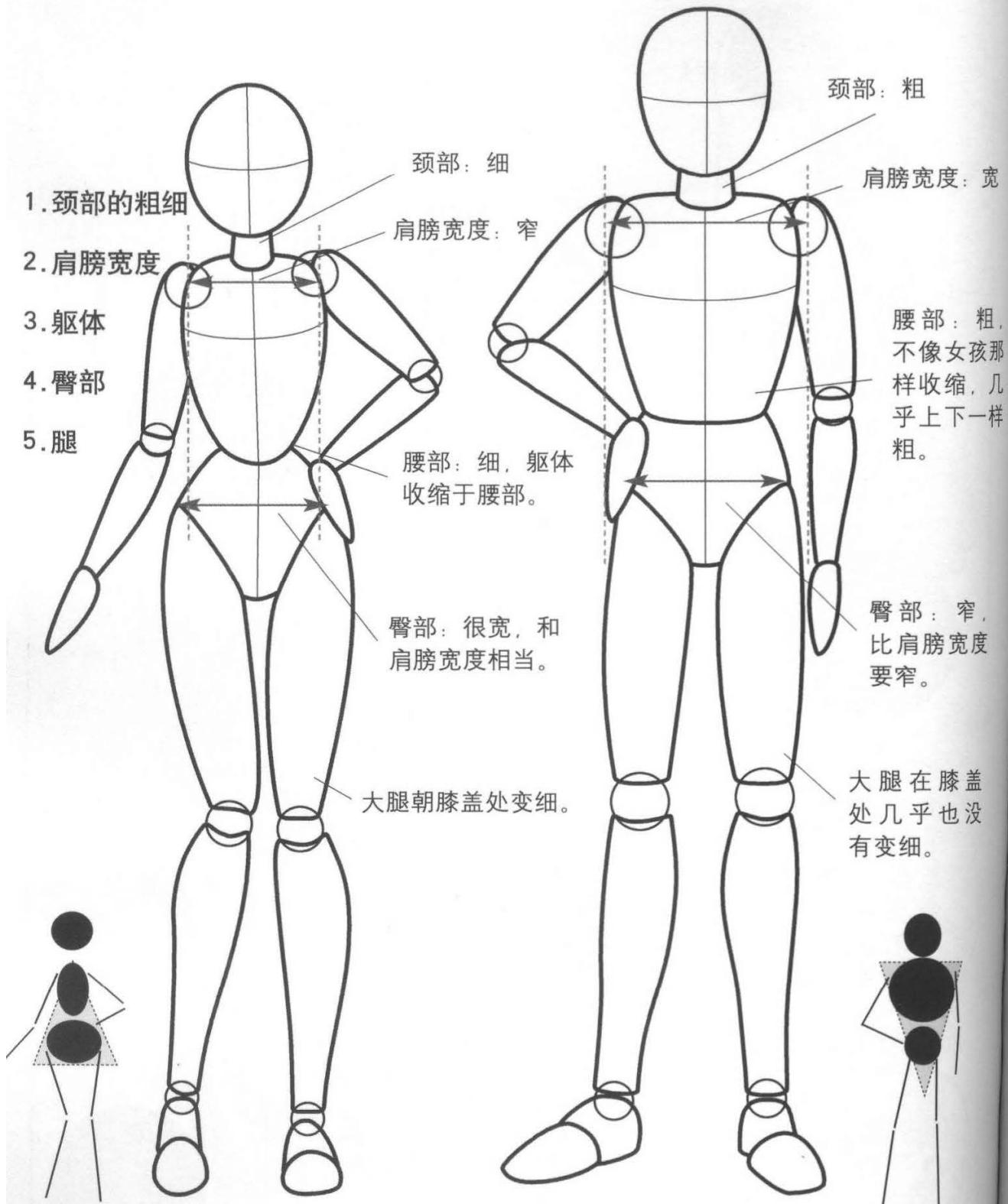
【男孩・背面】

【女孩・正面】

手脚的平衡、关节的位置等都很复杂，但对于一个想画好漫画的人来说是必须要努力学习的。

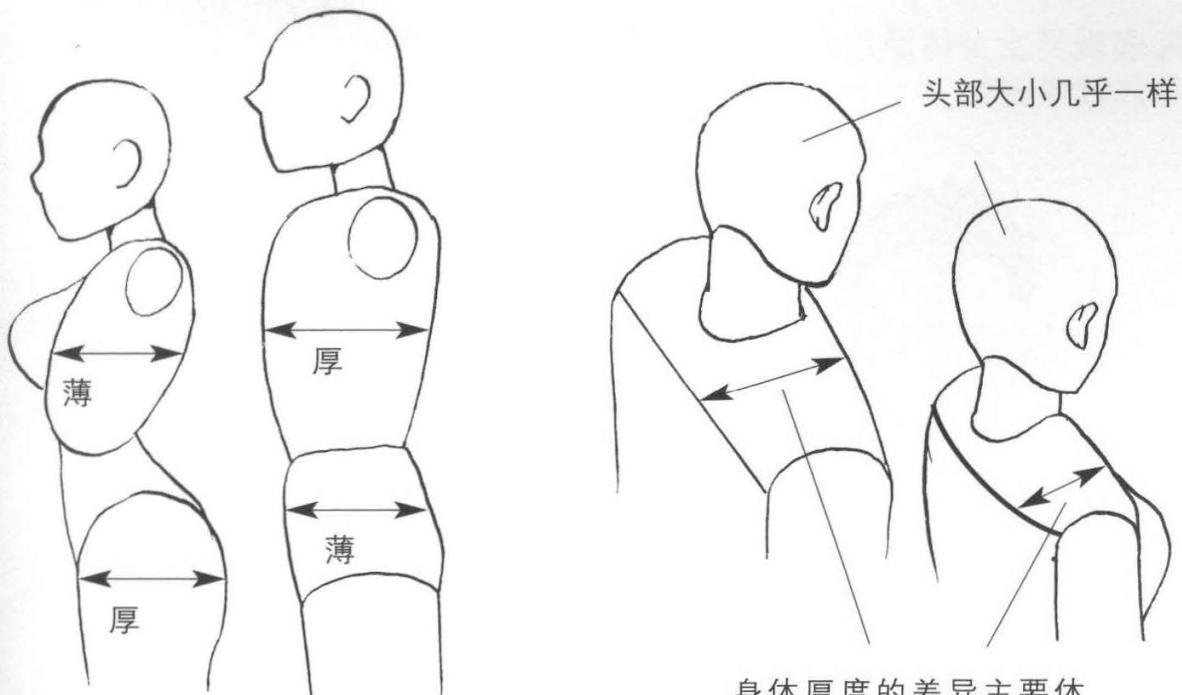
【女孩・背面】

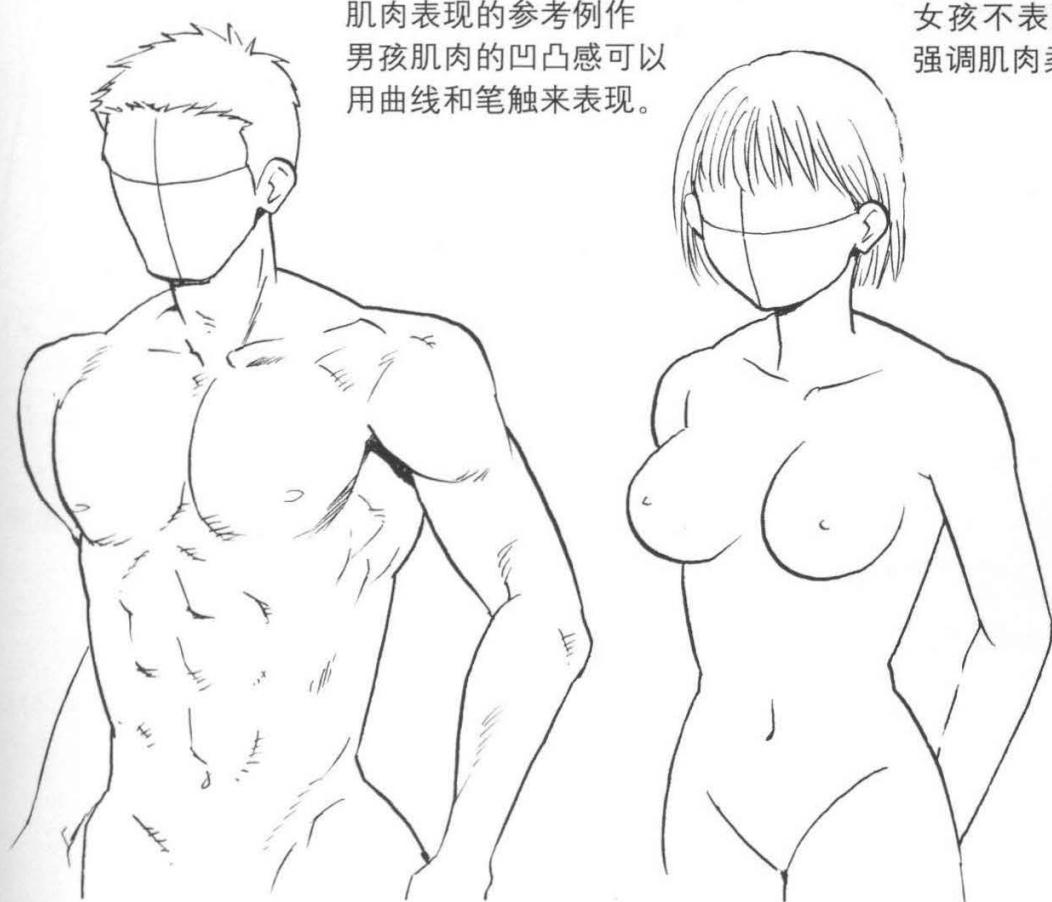
女孩肩关节的球体要比男孩的小。

关节部分实际上也有像我这样简单绘画的。

# 男孩与女孩身体画法的不同

## 区别绘画的5个要点

正三角形的轮廓。臀部画大，脚尖朝向内侧就是女孩了。

倒三角形的轮廓。上半身画大，脚尖朝外侧站立就是男孩了。

## 身体厚度的差异

身体厚度的差异主要体现在手臂粗细上。

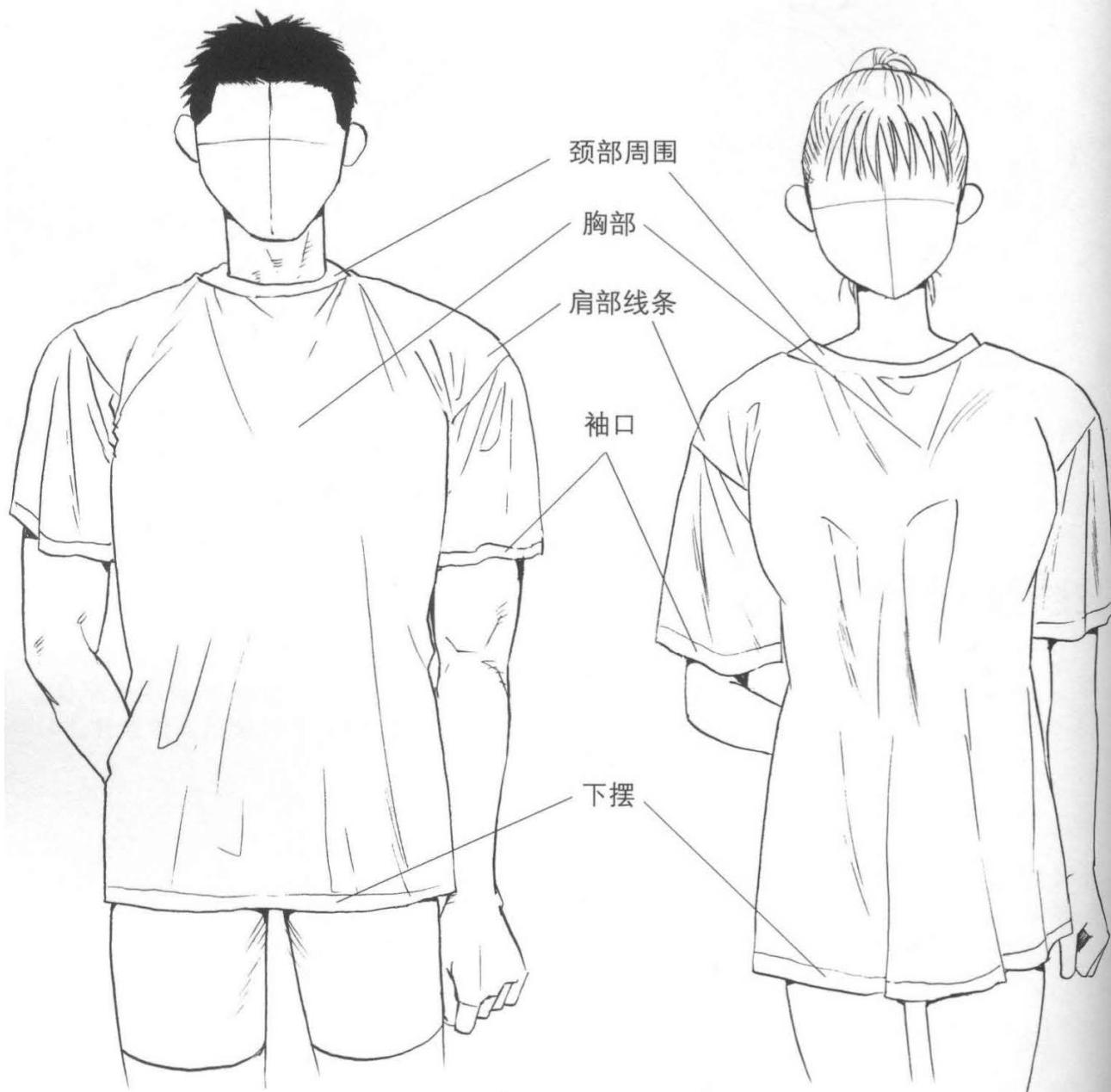
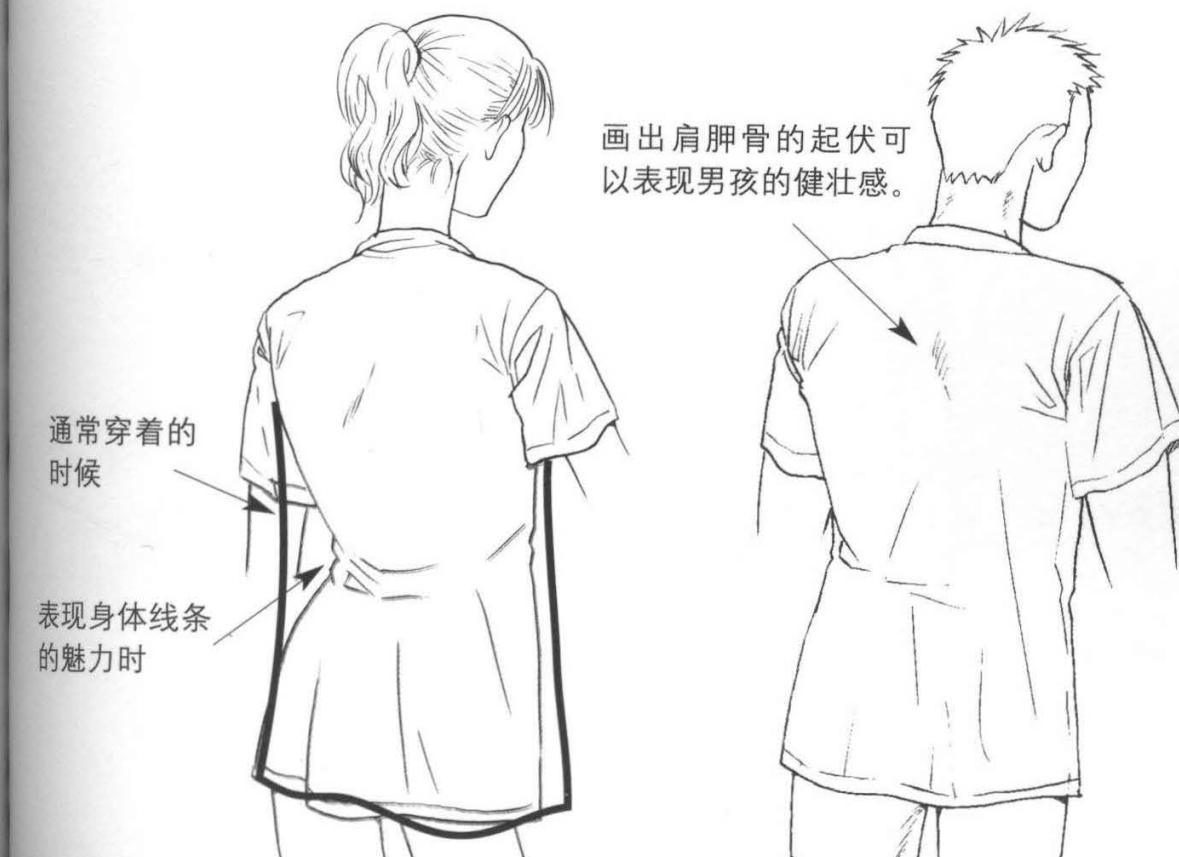
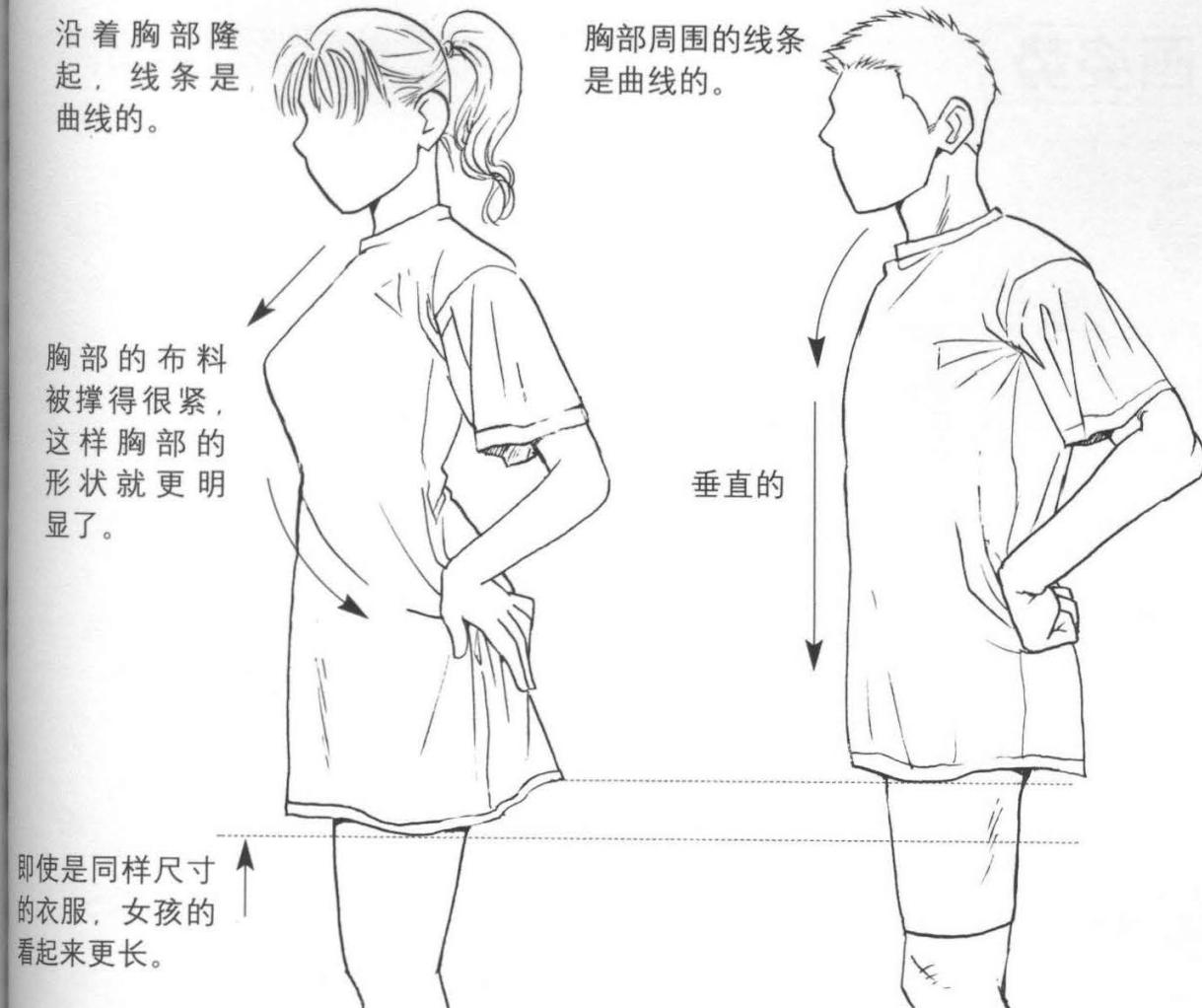
## 皮肤感・肌肤的差异

肌肉表现的参考例作
男孩肌肉的凹凸感可以用曲线和笔触来表现。

女孩不表现出肌肉。
强调肌肉柔软性。

## 身体厚度的区别绘画

学习表现男女身体厚度的差异要从穿着同一件T恤时的身体线条开始。

女孩的前面出现了好多褶皱啊！

沿着胸部隆起，线条是曲线的。
胸部周围的线条是曲线的。
胸部的布料被撑得很紧，这样胸部的形状就更明显了。
垂直的
即使是同样尺寸的衣服，女孩的看起来更长。
画出肩胛骨的起伏可以表现男孩的健壮感。
通常穿着的时候
表现身体线条的魅力时

# 绘画姿势

一边模仿照片或插图，一边学习人体的构造。

# 画出自己的个性（安排的顺序）

分析：一边对照模仿插图，一边画出动作的简化图。

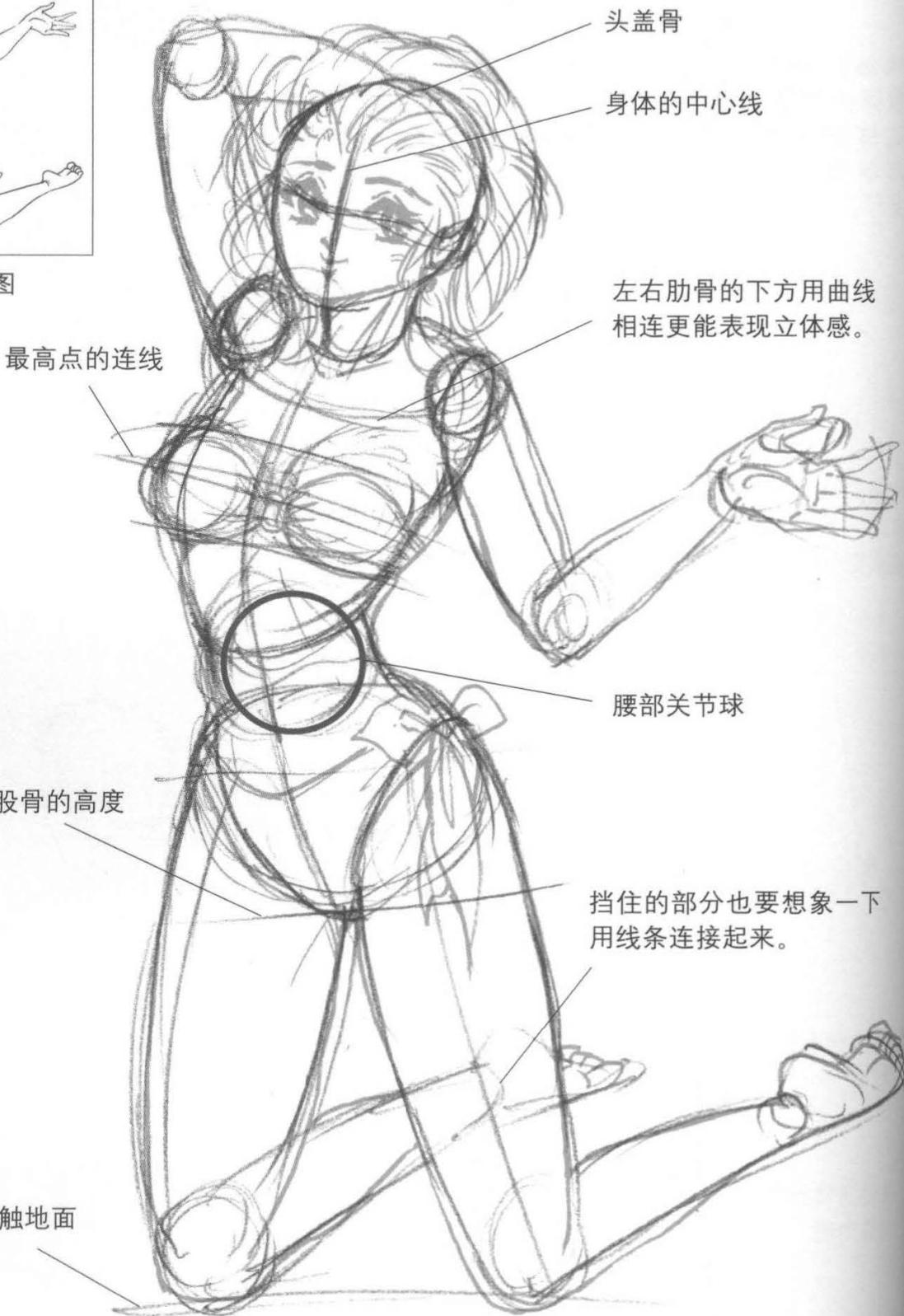
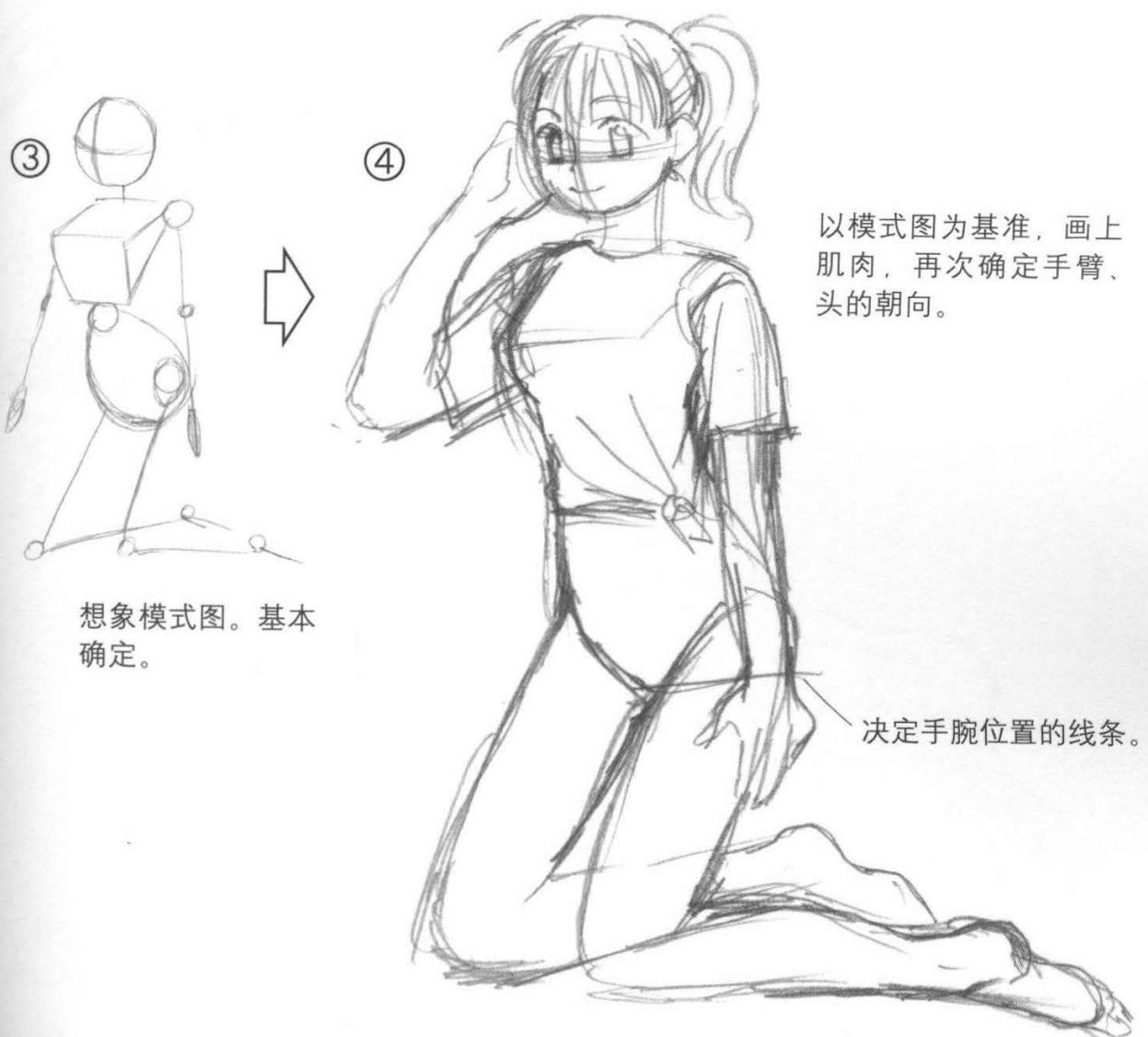
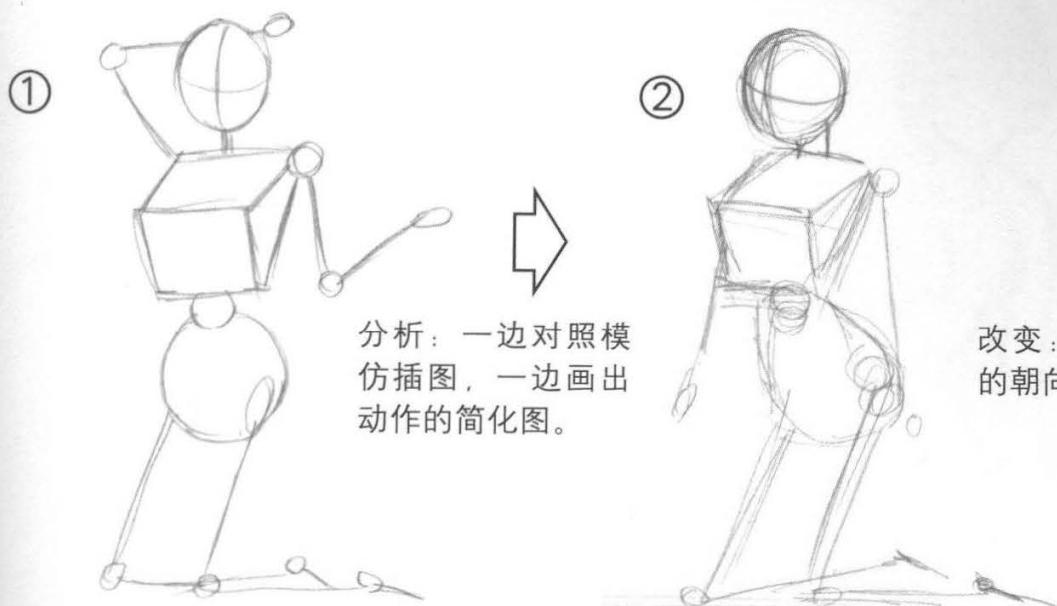
改变：头、身体的朝向，手脚等。

③

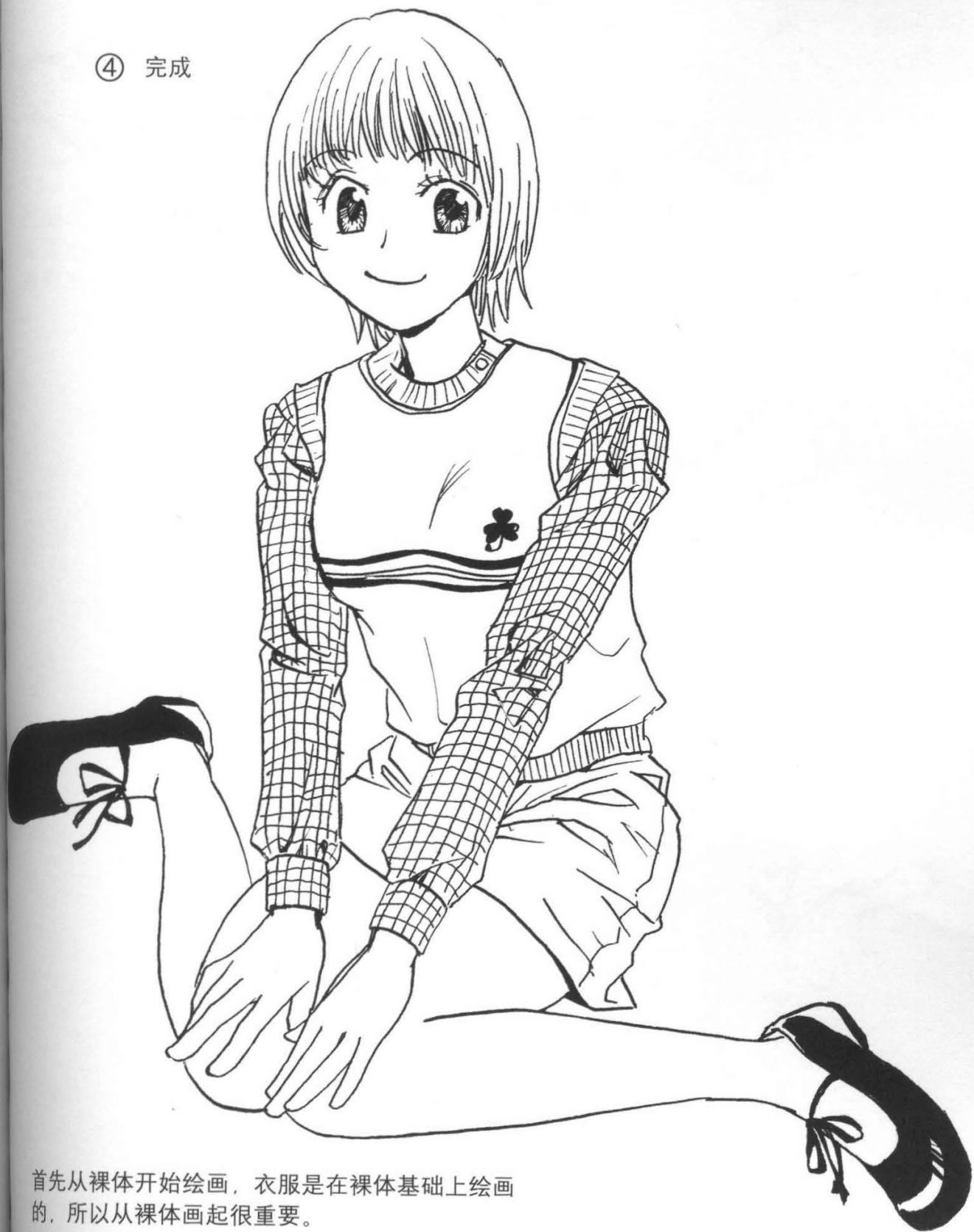
想象模式图。基本确定。

④

以模式图为基准，画上肌肉，再次确定手臂、头的朝向。

决定手腕位置的线条。

# 从头开始绘画

① 裸体素描
② 勾画衣服轮廓。
注意袖口和下摆的曲线。
③ 完成草稿。
只要认真绘画，衣服的褶皱和人物的立体感就可以很好地表现出来。

④ 完成

首先从裸体开始绘画，衣服是在裸体基础上绘画的，所以从裸体画起很重要。

# 绘画各种动作

有照片资料时，要一边注意整体平衡，一边绘画。

绘制全身的略图。

被踢出去的腿挡住的部分也要画出来，以把握整体姿势。

③

完成底稿

④

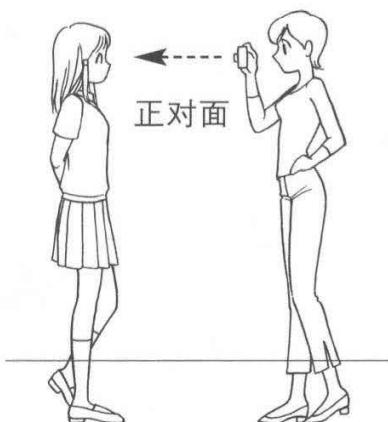
擦去底稿上的铅笔痕迹。

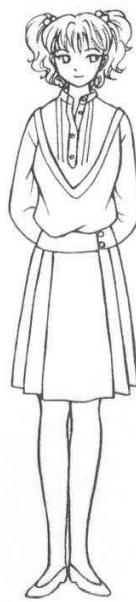
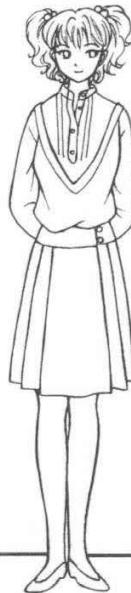
⑤ 完成

# 4 人物的背景

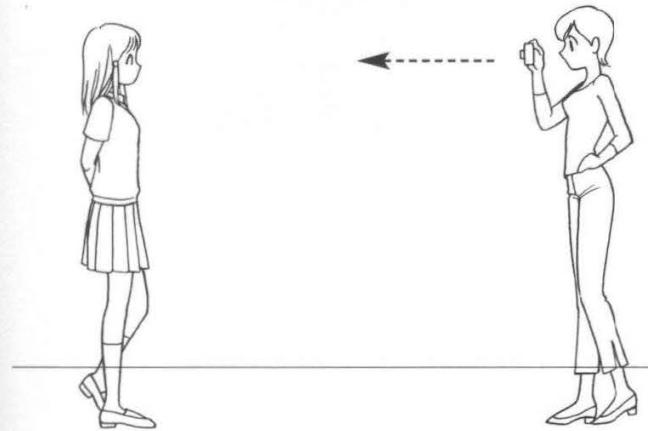
## 模仿照片

绘画背景时，要参考拍照时的构图。

【以普通站立姿势拍照的情况】

最简单的背景就是地平线。

正面角度

全身照

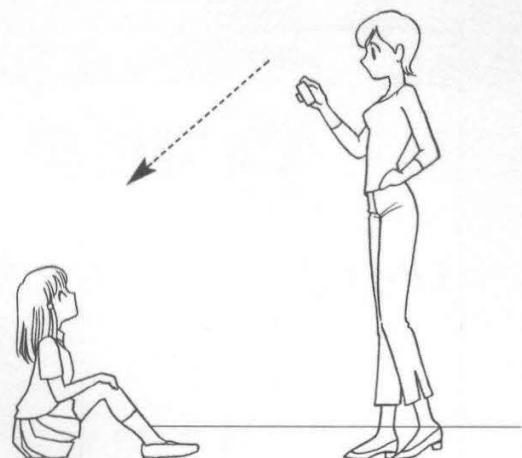
照全身照的时候，大多数情况都可以看到地面。地平线大概画在膝盖下方到脚踝的地方就可以。

**【拍摄全身照时】**

背景空间变大了，地平线就不需要画出来了。

背景的作用就在于让读者能一下子就明白人物所在的场所。

室外的情况：可以绘画出建筑物、树、天空等。

室内的情况：可以绘画出书架、桌子、窗户等

**【站着向下拍摄时】**

模特是坐着的

看似俯视的角度

用地面表现所在场所。

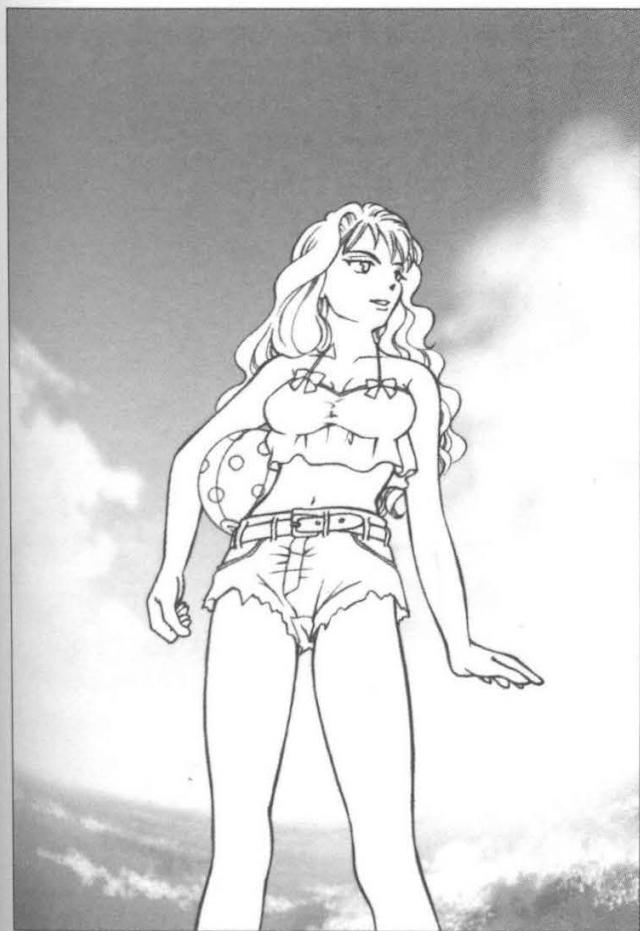
室外的情况：可以绘画出地面、墙壁等。

室内的情况：可以绘画出柜子、书架等。

**【蹲着向上拍摄时】**

拍照人是蹲着的

看不见地平线，可以画出天空、树木或天井。

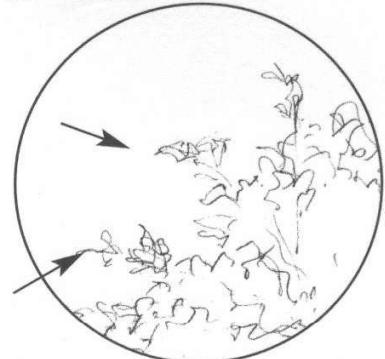
看似仰视的角度

室外的情况：可以绘画出天空、云朵、树木等。

室内的情况：可以绘画出天井、电灯、窗帘等。

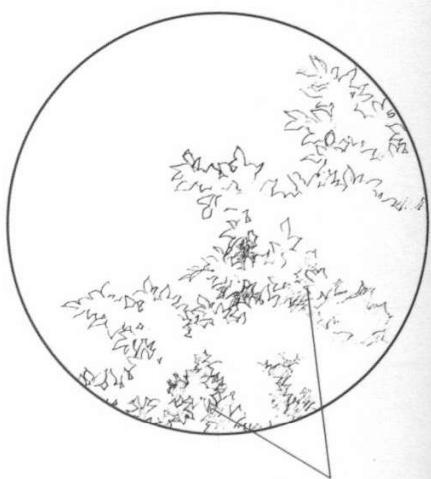
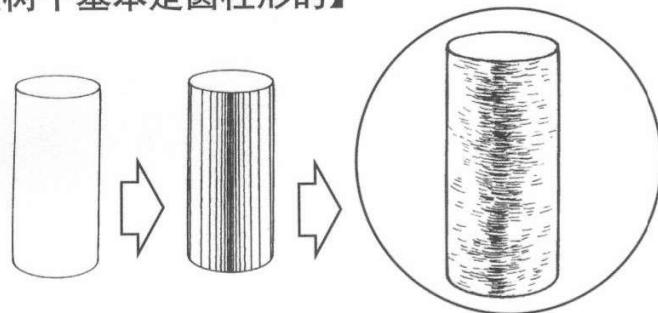
# 人物的舞台表现

试着挑战各种背景吧！

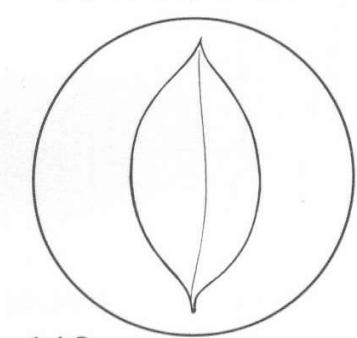
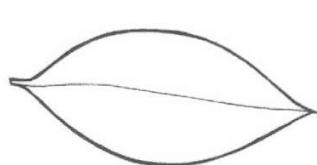
## 【绘画有树木场景的基础】

草稿 · 略图

可以绘画出一些参差不齐的树枝。

靠近视线的树干要画得粗一些，再结合形状不是很清晰的树叶外部线条，便可以表现出纵深感。

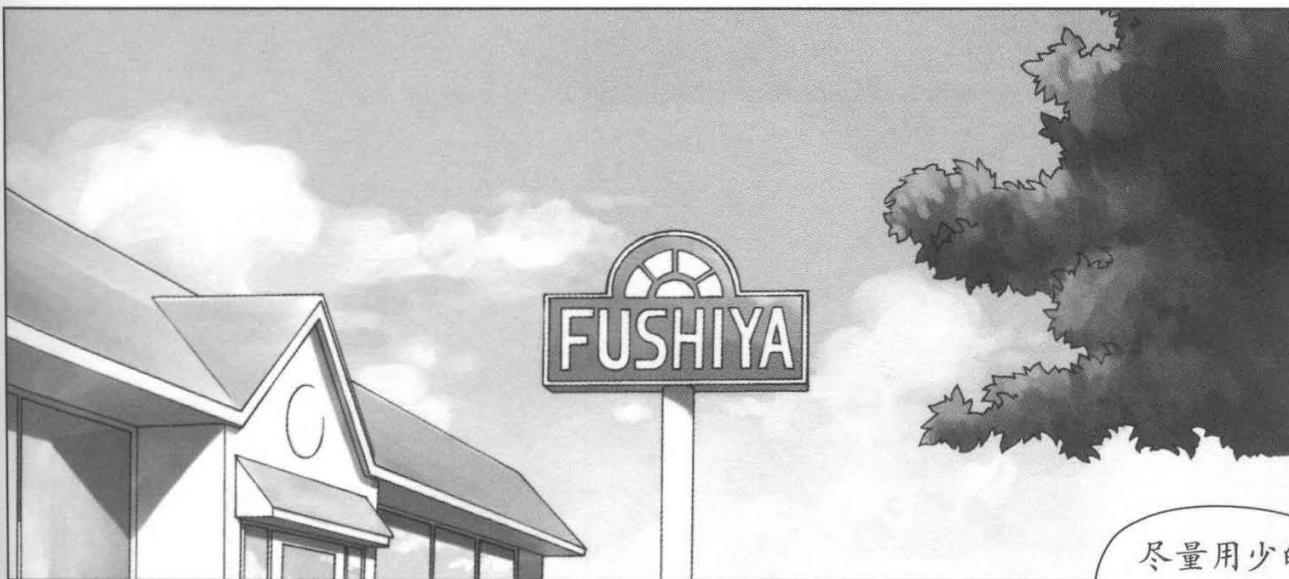
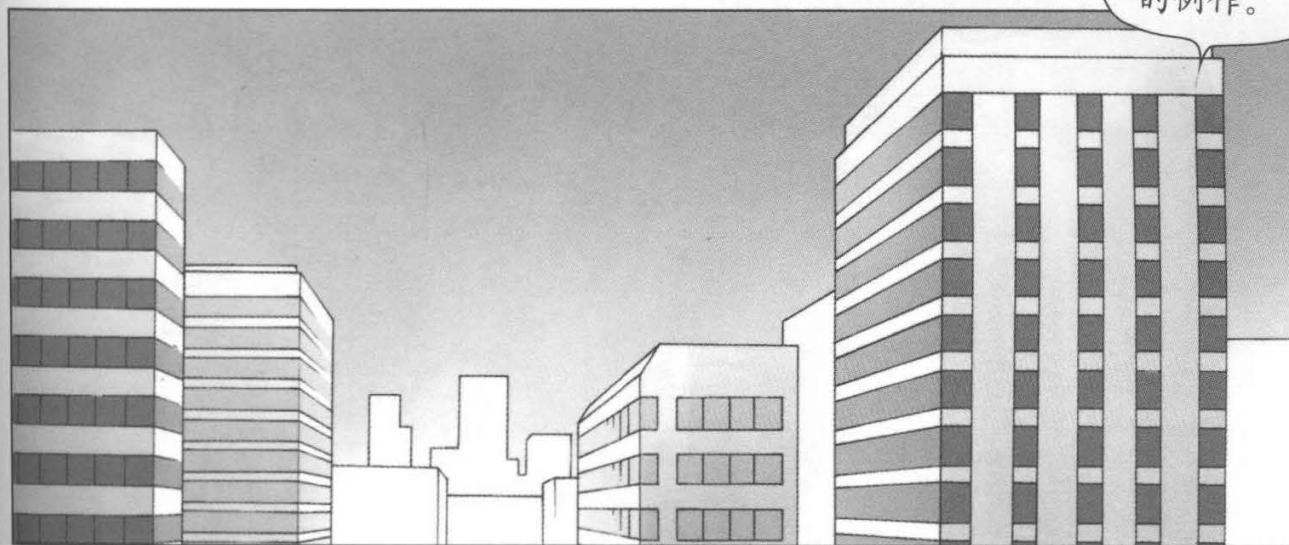
## 【树干基本是圆柱形的】

可以参考在圆柱体上形成的阴影。

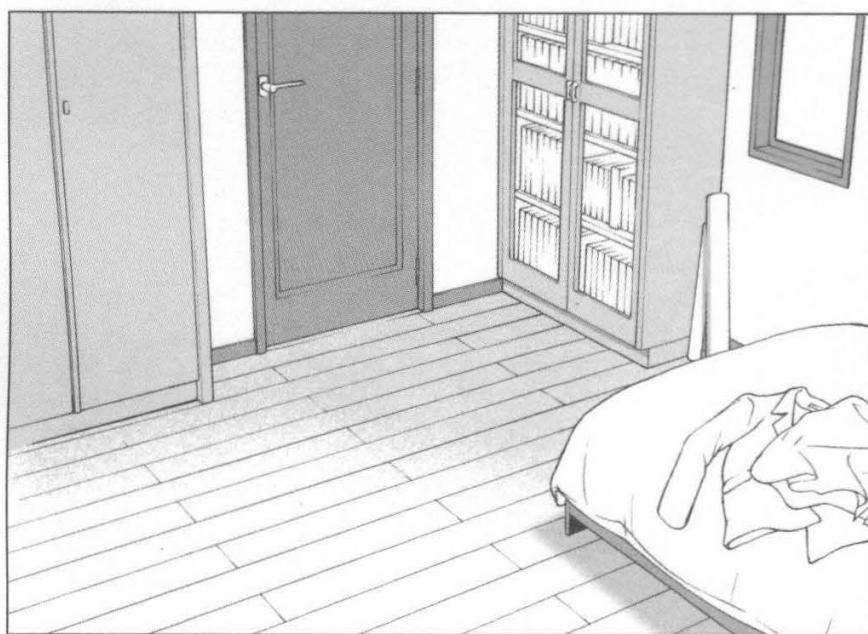
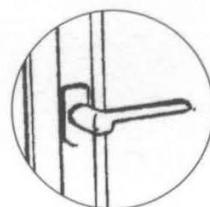
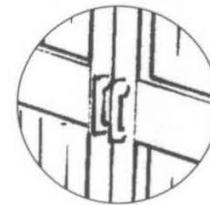
重叠部分涂黑。

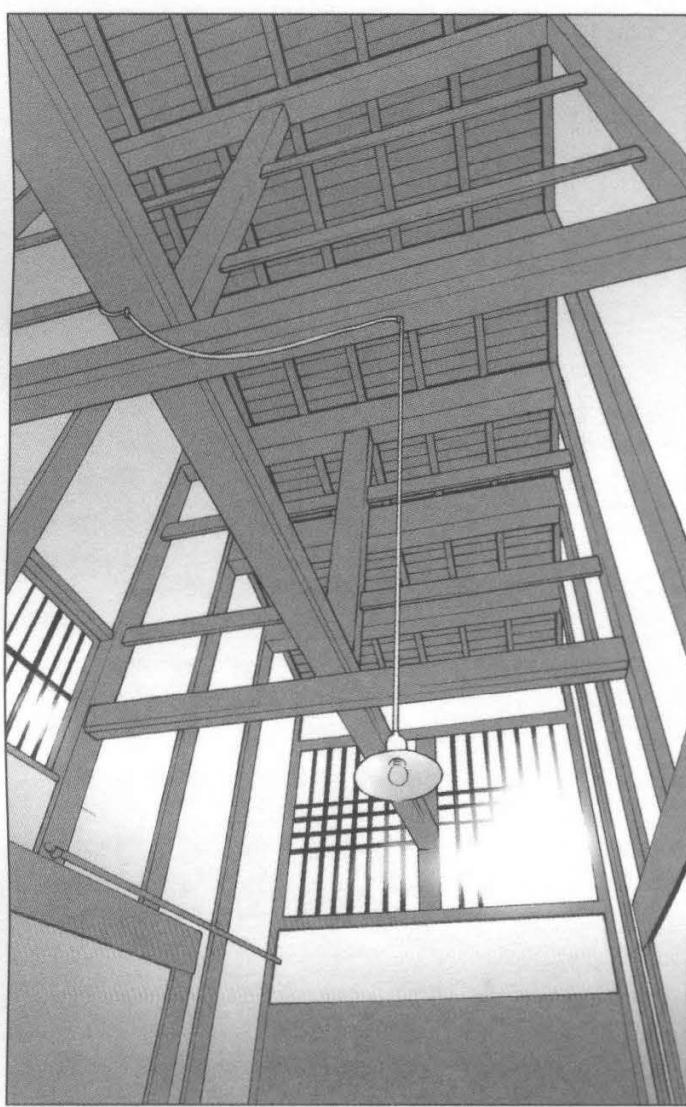
## 【叶子的基本形状】

以上形状都可以运用，不仅是圆圈内的，其他的几个形状也可以。

**【室外表现的基本变化】** 室外表现的基本要点是屋檐（建筑物）、天空和树木。

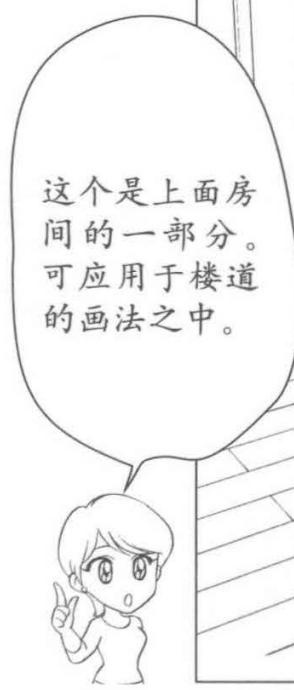
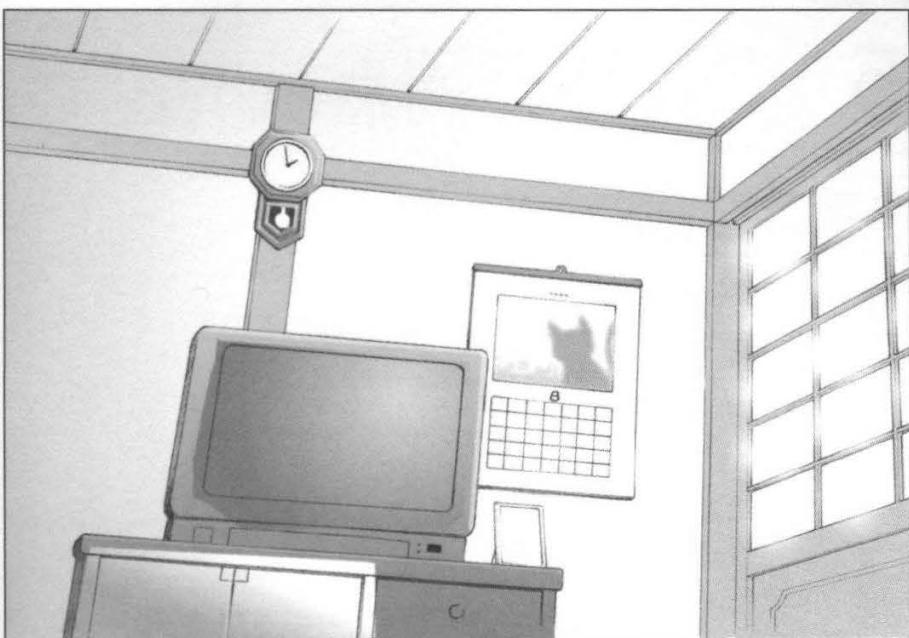
居民区

咖啡厅或餐馆

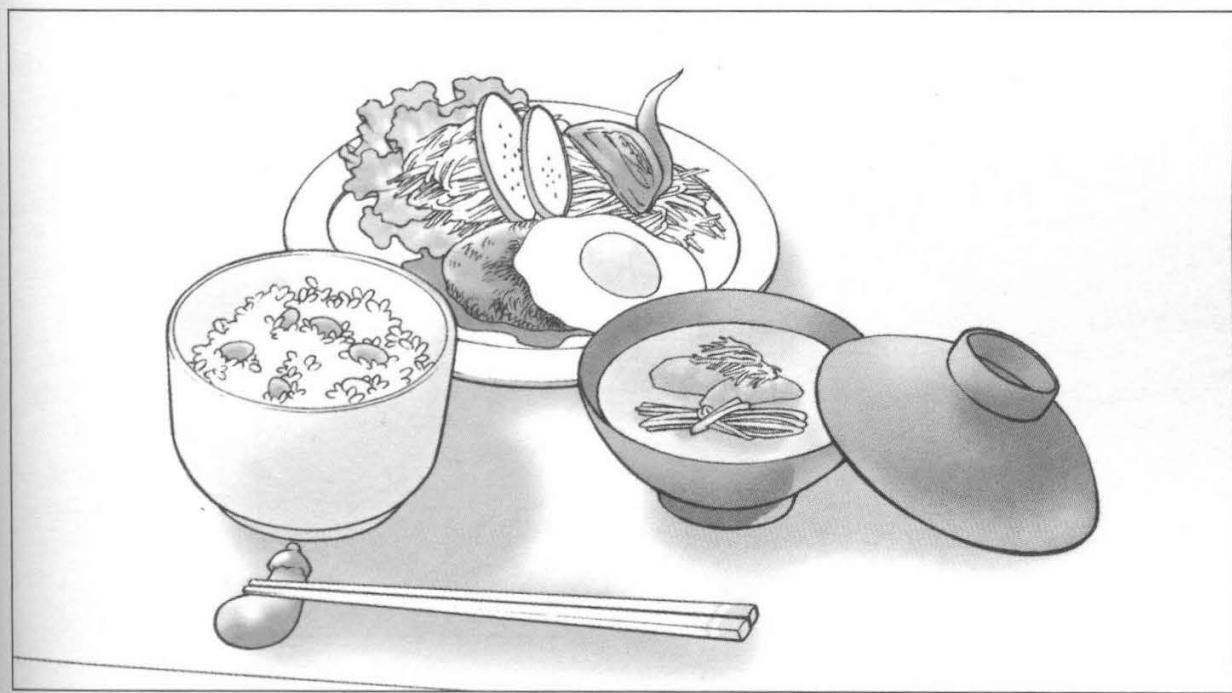
街区

## 【室内表现的基本变化】

室内表现基本要点是地板、天井、墙壁、窗户、桌子等。

以地板为主体的构图

门把手

柜子的拉手

细节部分也要认真地绘画。

特别的房子

参考・楼道

可以看见天井的构图

在可以看见天井的构图中，多使用此种方法（用于说明性的场景）。

窗户和窗帘

餐桌

# 5 效果线与网点纸的基础知识

## 效果线的两种基本类型

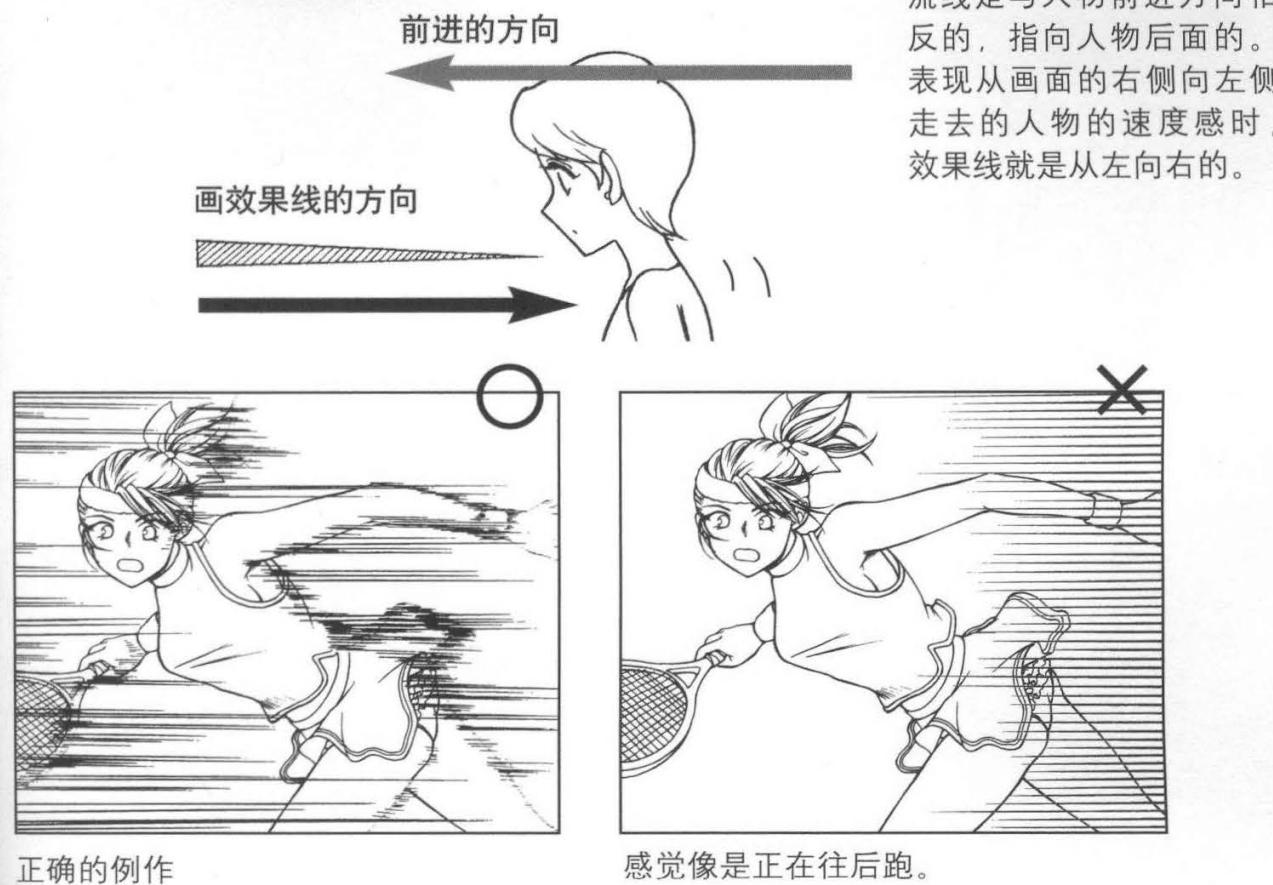
表现动作的直线或曲线就被称为效果线。

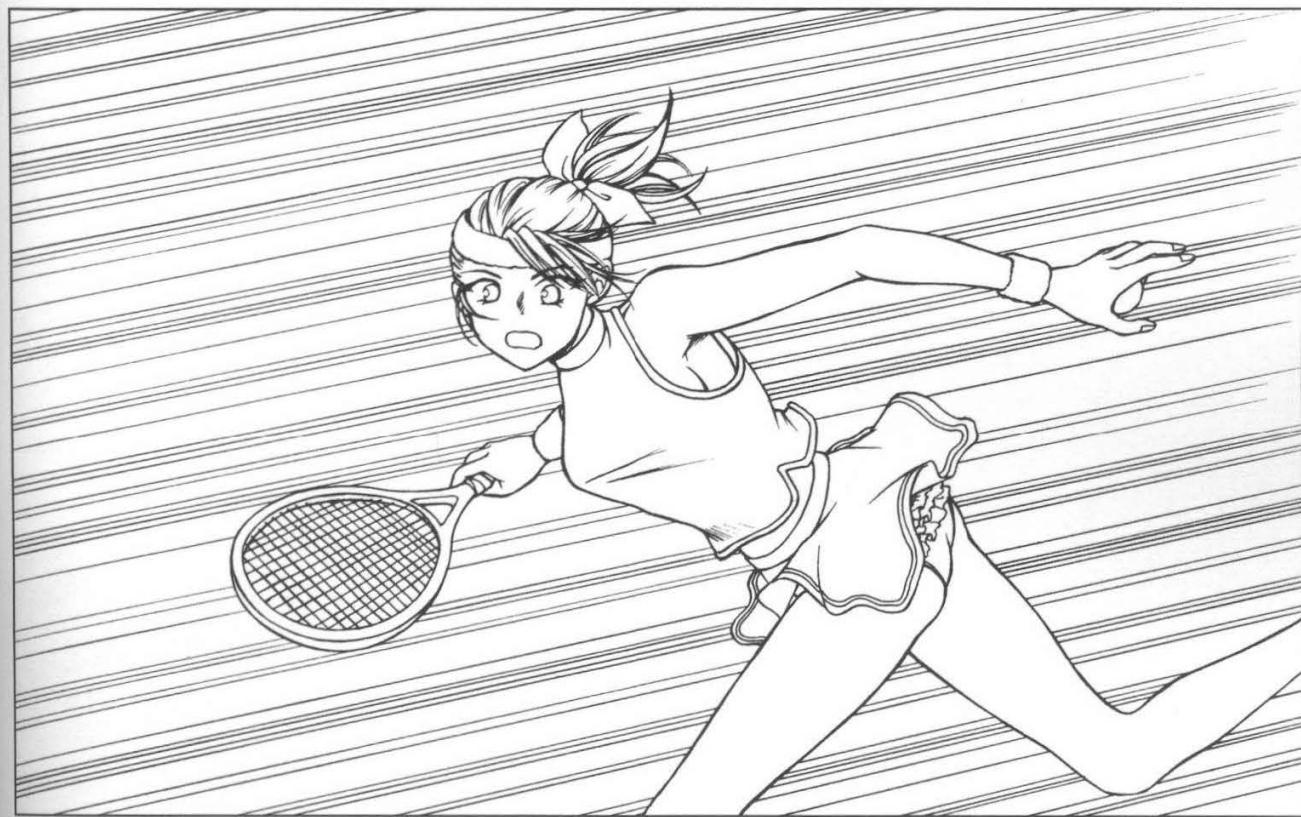
**流线型**
别名速度线。线条都是平行的。

**集中线型**
向画面中某一点集中的线条。

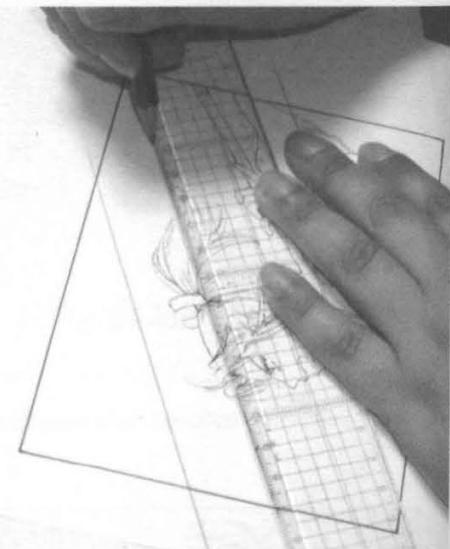
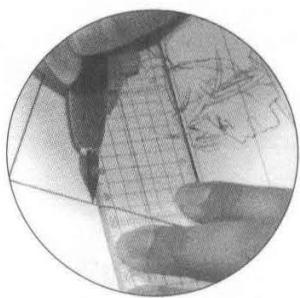
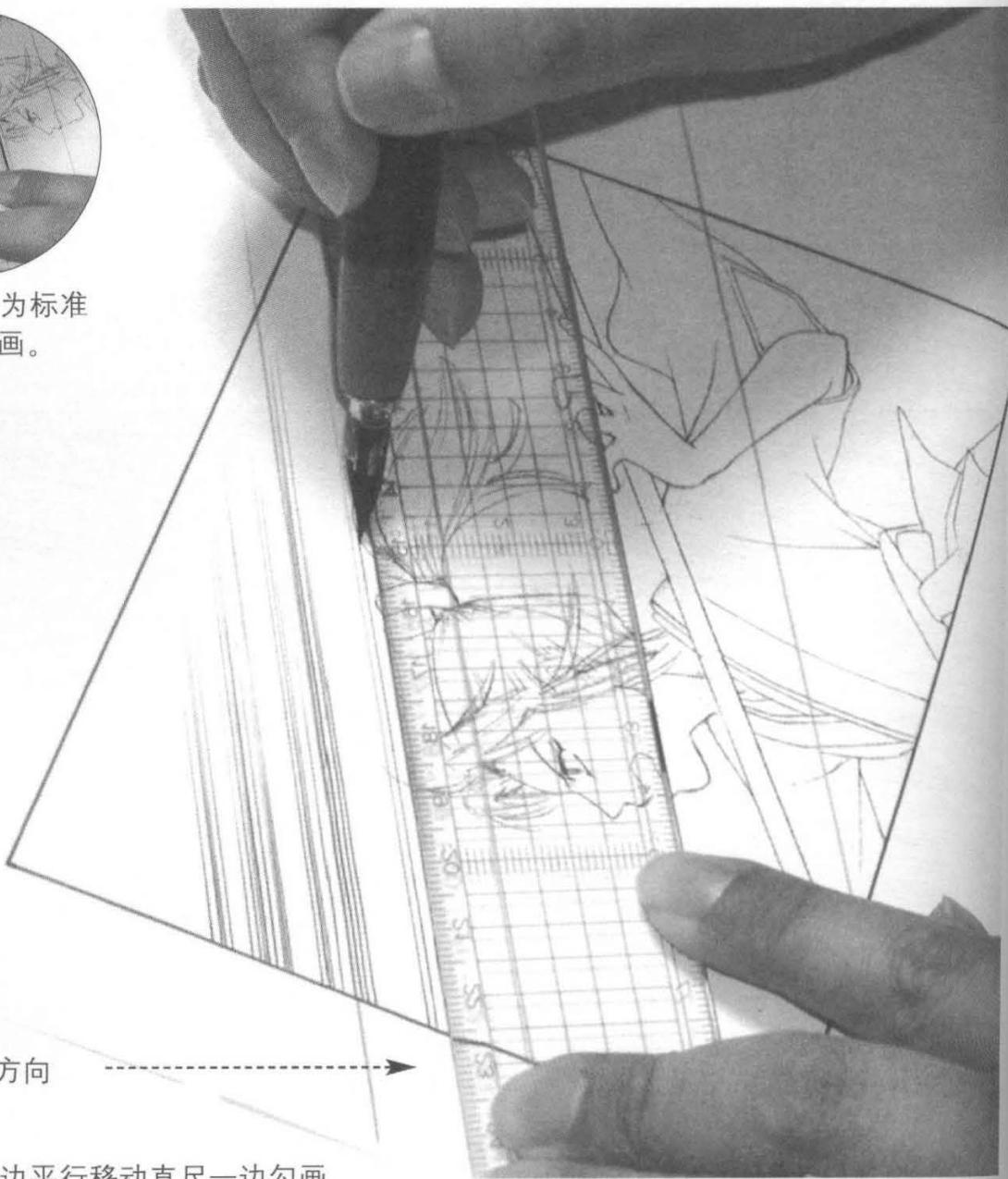
# 流线型的基本介绍

**流线即平行线。要注意线条的方向。**

流线是与人物前进方向相反的，指向人物后面的。表现从画面的右侧向左侧走去的人物的速度感时，效果线就是从左向右的。

正确的例作

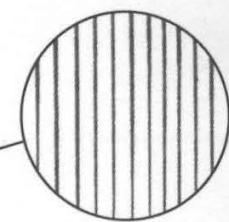
感觉像是正在往后跑。

画流线时要结合人物运动的方向，至于画面是哪个角度都没关系。

## 绘画流线的步骤

完成图

①使用铅笔勾画一条目标平行线。

②以目标线条为标准用铅笔继续勾画。

直尺移动的方向

③一边平行移动直尺一边勾画。

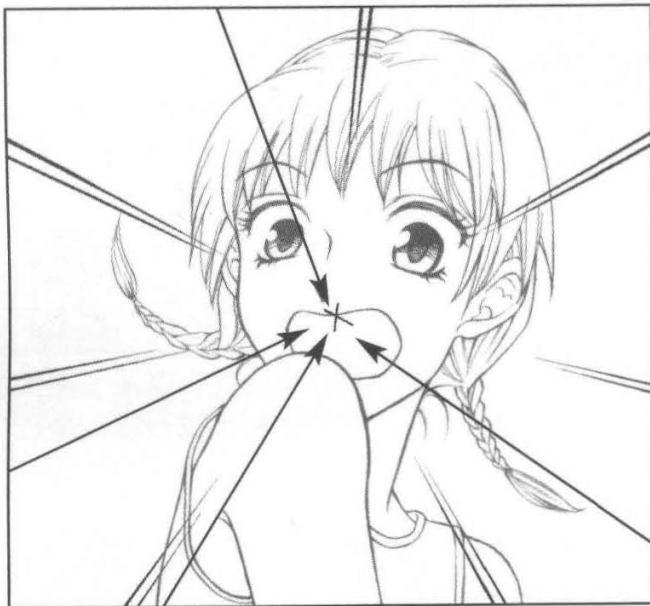
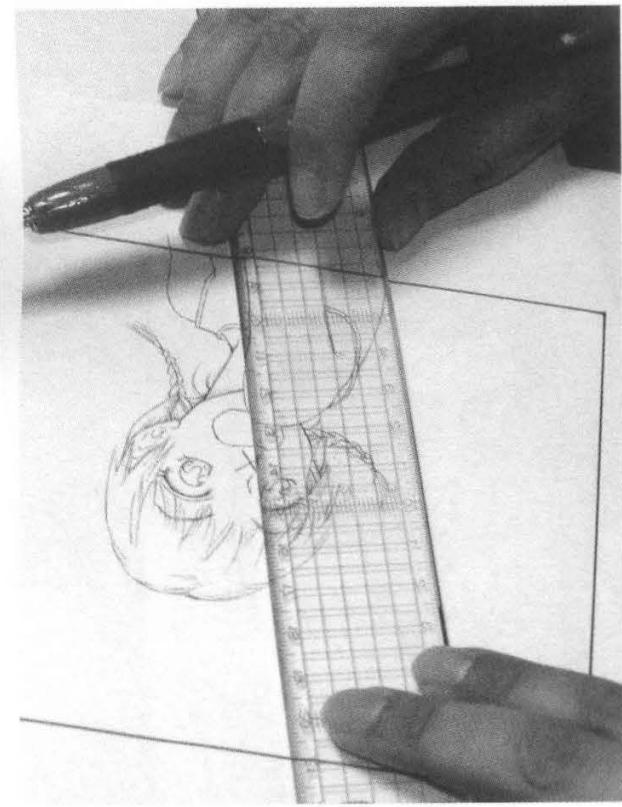
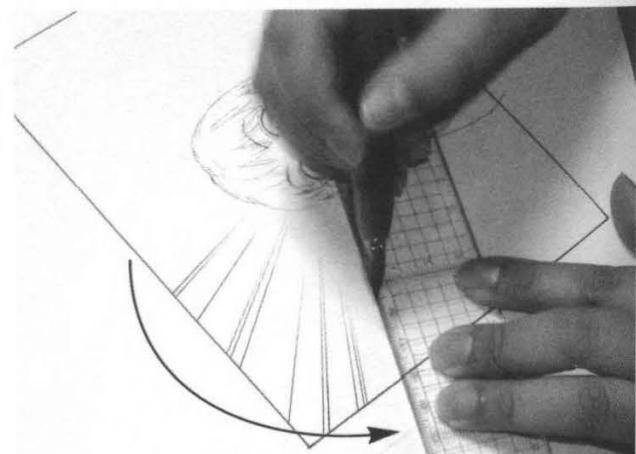
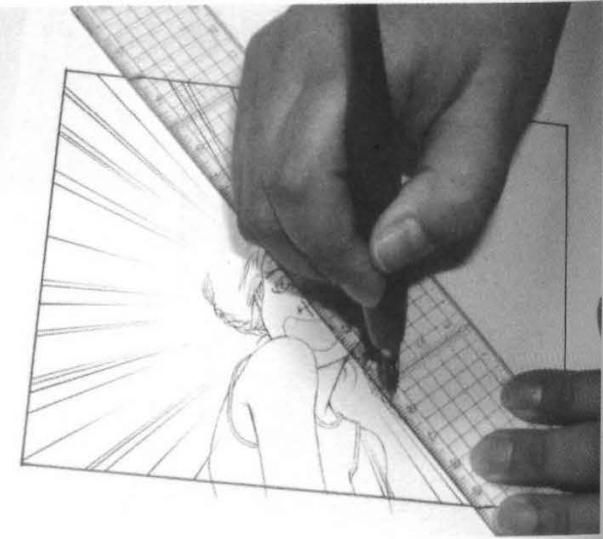
使用直尺，每条线的间隔尽量相同。

**纵向线条**
制造失落、心情灰暗等气氛时使用。

搞笑风格的失落图，徒手绘画就可以将氛围表现出来。

**弯曲的速度线**
用于绘画像画圆般的动作时，使用云形尺绘画。

**雨的表现**
表现小雨或阵雨时使用徒手绘画的平行线就可以，表现倾盆大雨时则需要使用直尺。

## 绘画集中线的步骤

绘画集中线也需要使用直尺，要指向某一点一条一条地绘画，要有耐心。

中心点的“×”号，以面部的中心或胸部的中心为基准。

①结合中心点使用直尺画线。

②直尺的移动方向。以“×”号为中心旋转。

③根据需要也可以转动稿纸，中心点稍有偏差也没关系，有规律、有节奏感才是重要的。

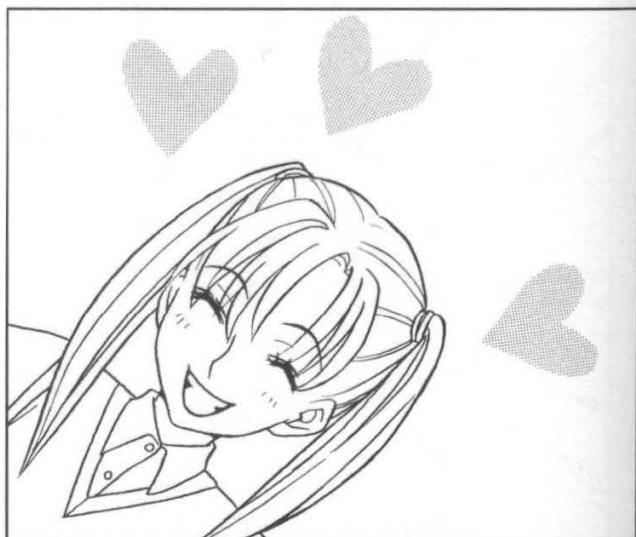
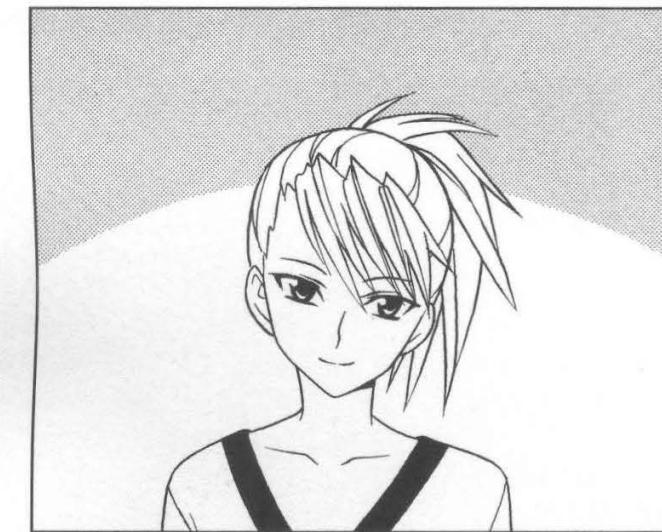
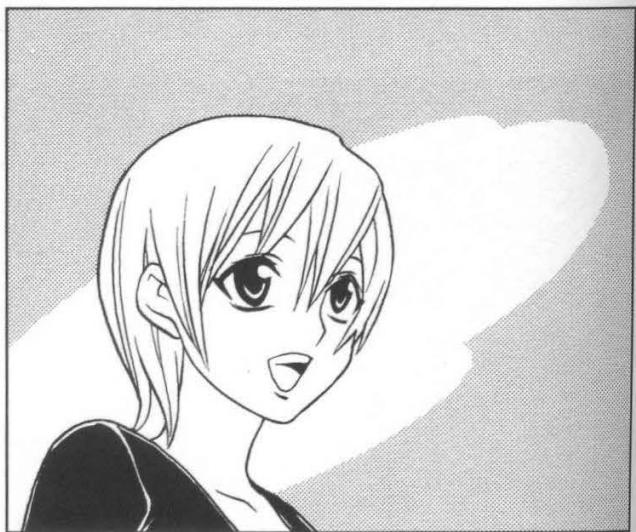
根据中心点的位置，线条间的间隔及线条的粗细、长短等，可以有各种各样的变化。

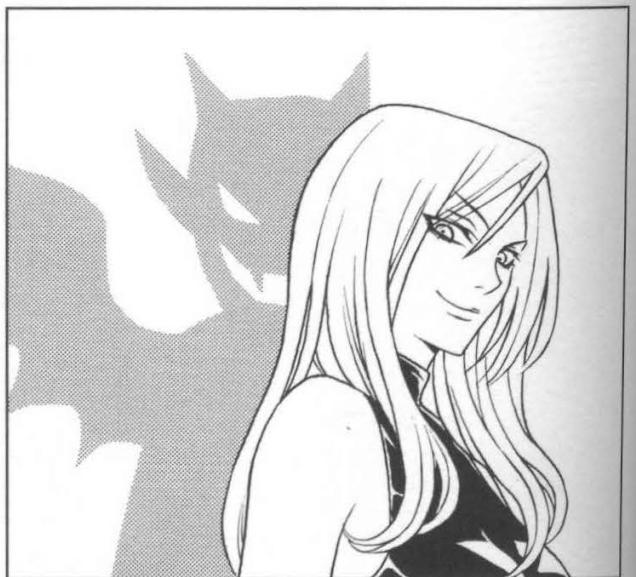
以双眼中间为中心点的情况。线条较少的类型。

以鼻子下方为中心点的情况。线条稍多的类型

以双眼中间为中心点，细线条、间隔均一的情况。

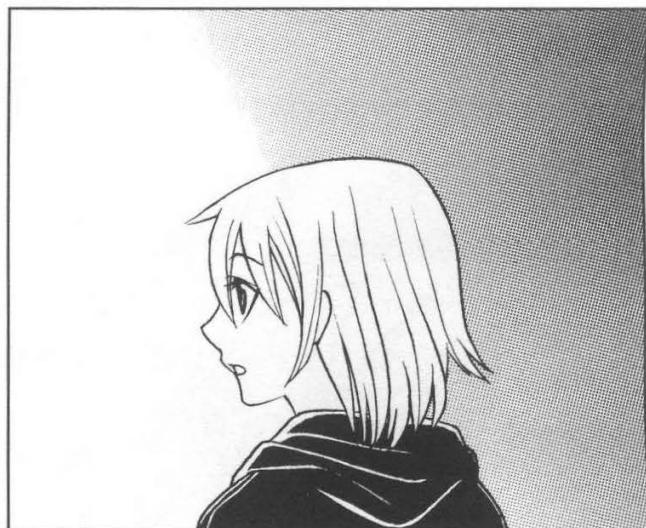
# 网点纸的效果

**【背景效果的基本变化】**

粘贴心形标志（裁切成心形的形状）

灰点网

断流网

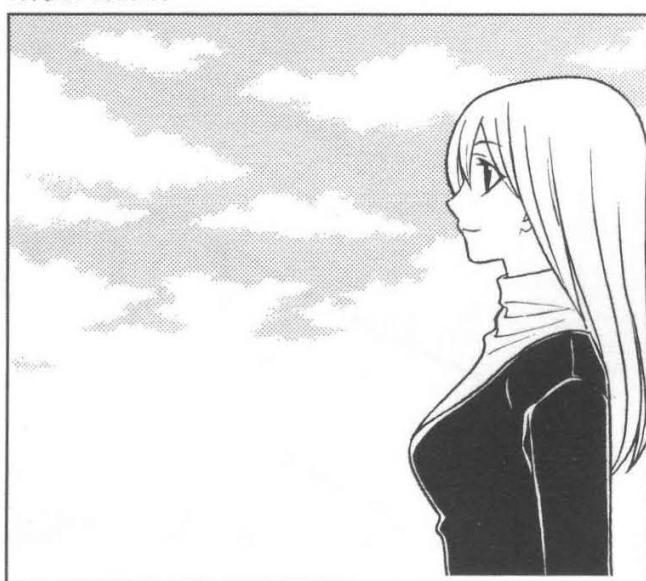
将背影与聚光灯刮网

刮出背影

基本·灰点网

闪电网

无规网

渐变网点纸

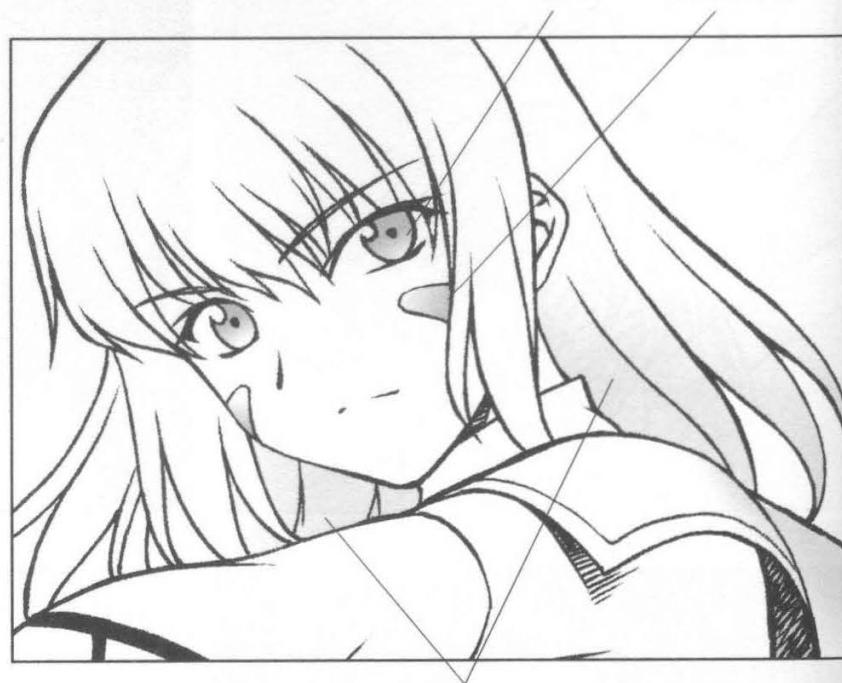


刮网·模糊化

云形刮网

# 对人物进行粘贴网点纸的过程

对有颜色的地方和有阴影的地方进行粘贴网点纸。

原稿

**①粘贴有颜色的地方**

**②粘贴有阴影的地方**

头发的阴影部分

鼻子的侧面

下巴的下方

手臂内侧

肘关节部分

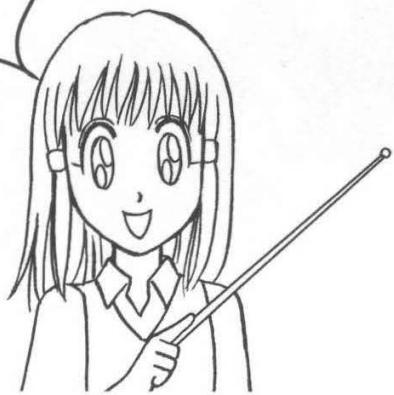
腋下

③完成

被光照射的部分使用磨砂橡皮擦拭制造出模糊效果。

# 第3章

# 模仿专业作品的漫画技巧

中意的构图、觉得不错的效果、喜欢的地方等，一定要活用到自己的作品中！

# 笑脸・幸福

By Masaru Kakuu

**【脸和头发】**

幸福笑颜的重点在于眉毛、眼睛和嘴。

省略三股辫的表现。因不是面部的特写，所以用汤圆状的轮廓线来表现人物的可爱。

发束的集中表现。表现了头发的厚度和质感，所以即使三股辫的部分粗略地表现也不会产生不协调的感觉。

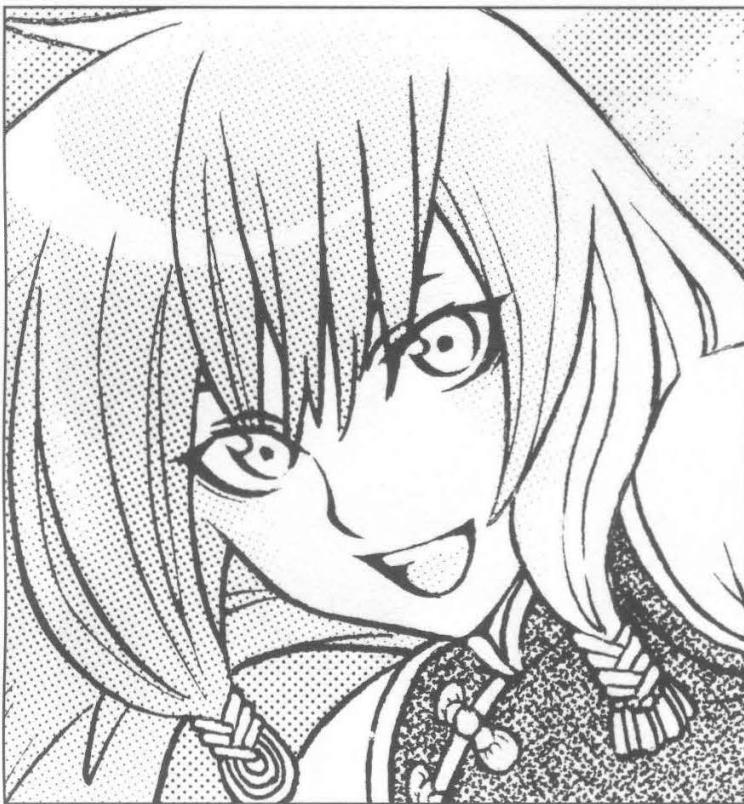
**【裙子】**

完整表现了裙子上的白点，以纵长的圆点为中心表现了褶裙的立体感。

**【树木】**

通过树叶的不同形状和大小表现了不同的树木。

# 微笑·拜访

By Naomi Tomaru

**【视线】**

在人物登场的画面中最重要的就是视线。要画出能够马上吸引读者的眼神。

**【练习作品】**

招贴画类型

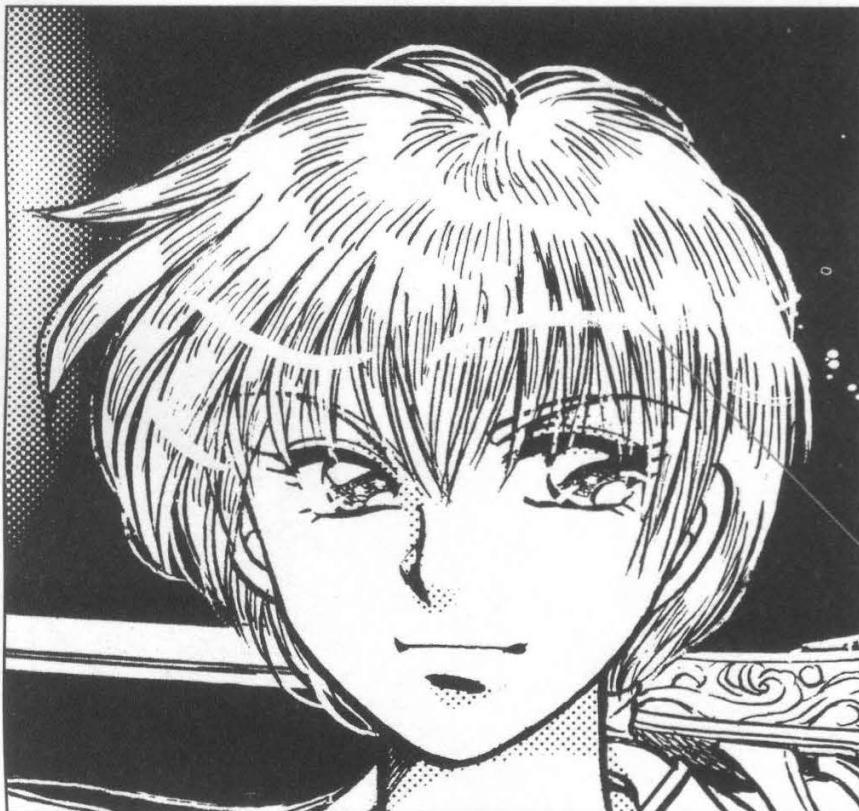
决定稿·底稿
漫画的扉页类型

单纯地将人物放大并不能吸引读者，在扉页或人物登场的画面中，将背景空间扩大更能突出人物的魅力。

典型的单幅漫画类型

背景明确才能渲染场面。如果是说明性的画面，要让读者明白是主人公的朋友还是敌人。

# 冷笑・英勇

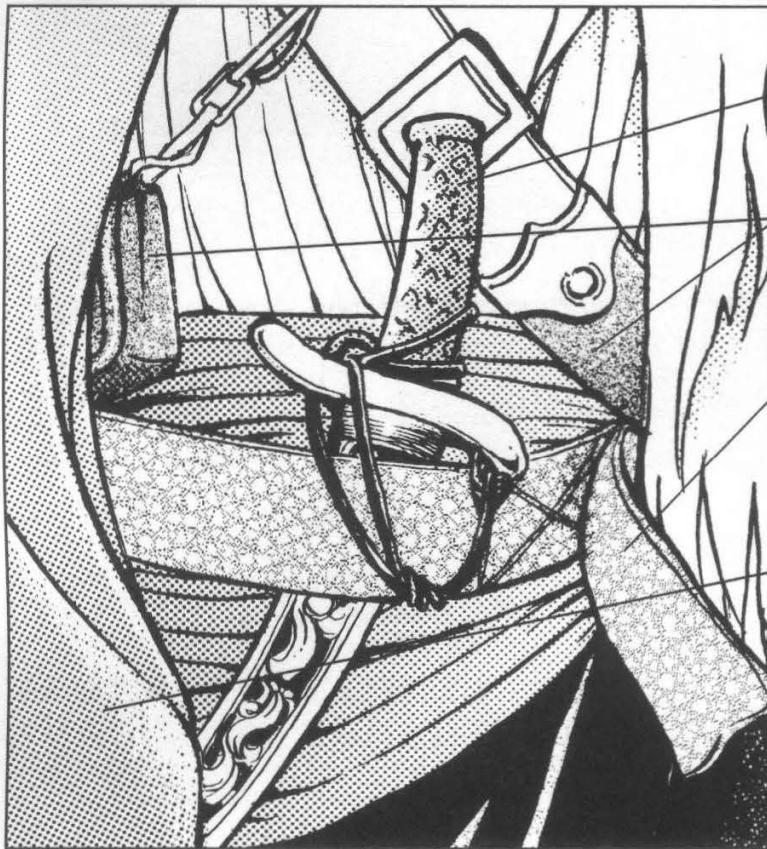
By Jun Matsubara

**【英勇的面孔】**

锐利的、上挑的眉毛和横长的眼睛形状是表现的关键。

**【金发表现】**

用细线条表现从头顶向下的波纹状头发，轮廓线用修正液修细，可以表现出头发的纤细和动感。

高光部分用修正笔来绘画。"天使之环"。

**【网点纸效果】**

渐变网点纸

无规网

花纹网

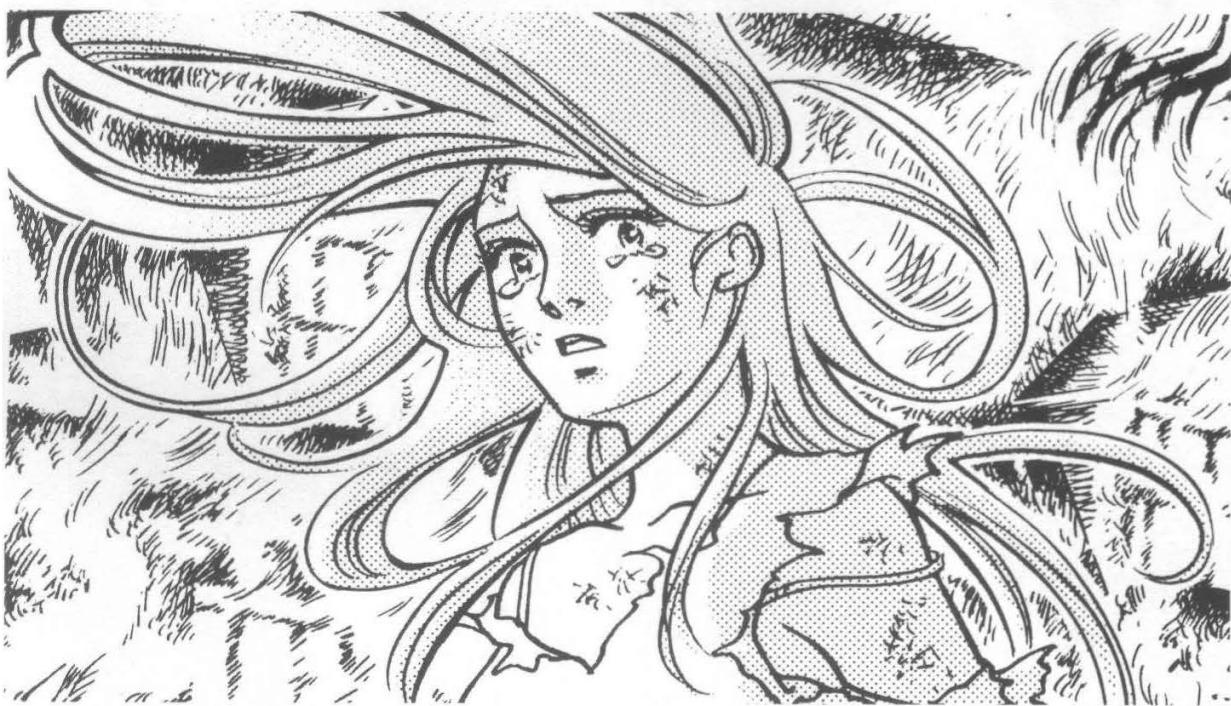
灰点网

腰部使用了4种网点纸，认真地描绘，就可以给人留下华丽的印象。

**【修白效果】**

星星可以用修正笔在黑色的背景上一个一个地点出来。

# 眼泪・回头

By Hiroko Shioda

**【头发的动感】**

用头发的动感表现人物回头的动作。在从右向左的动作中，加上从下迎面而来的风，就可以看见人物的脸庞了。

头发的走向可以用箭头表现出来。

**【火焰的表现】**

烟的部分是黑色的。

火焰部分是白色的，用笔触表现出火势的蔓延。

屋檐的影子

表现火焰时不会使用直线，要注意白色与黑色的对照运用。

**【影子的表现】**

被光芒照射的部分。关键是要仔细绘画出与阴影部分的分界线。

# 闭眼·低头

By Rio Yagizawa

【微微低头】

略微低头的构图中，头部所占的面积会增大，所以要认真画好头发。

闭着的温柔眼睛是向下的曲线，白色描绘了当时的背景，雪花正在飘落。

【黑发的表现】

**男孩的头发**
很硬，要一绺一绺地使用粗线条绘画。

**女孩的头发**
不用涂黑，使用钢笔即可表现女孩头发的纤细，这样可以和男孩的头发区别开。

绘画长发的柔顺时，发势很重要，勾画线条的速度不能太快。

漫画技法终极向导 ①

简单基础篇

ISBN 978-7-5381-4952-4

定价：19.80元

## 3 分割画幅

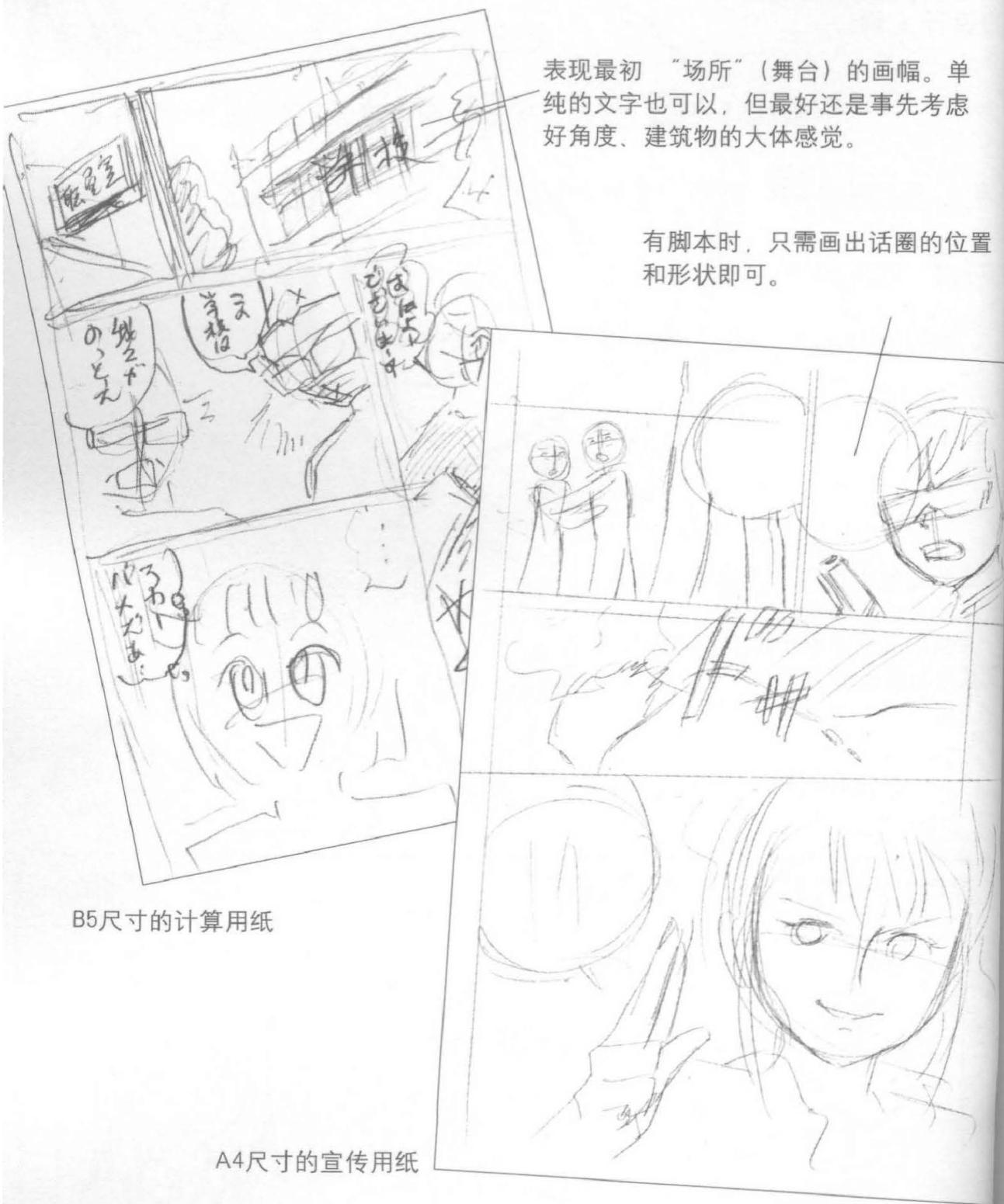
画幅是漫画的设计图，就是将人物的配置、表情、对白等预先想好的故事情节用漫画的形式表现出来。

表现最初“场所”（舞台）的画幅。单纯的文字也可以，但最好还是事先考虑好角度、建筑物的大体感觉。

有脚本时，只需画出话圈的位置和形状即可。

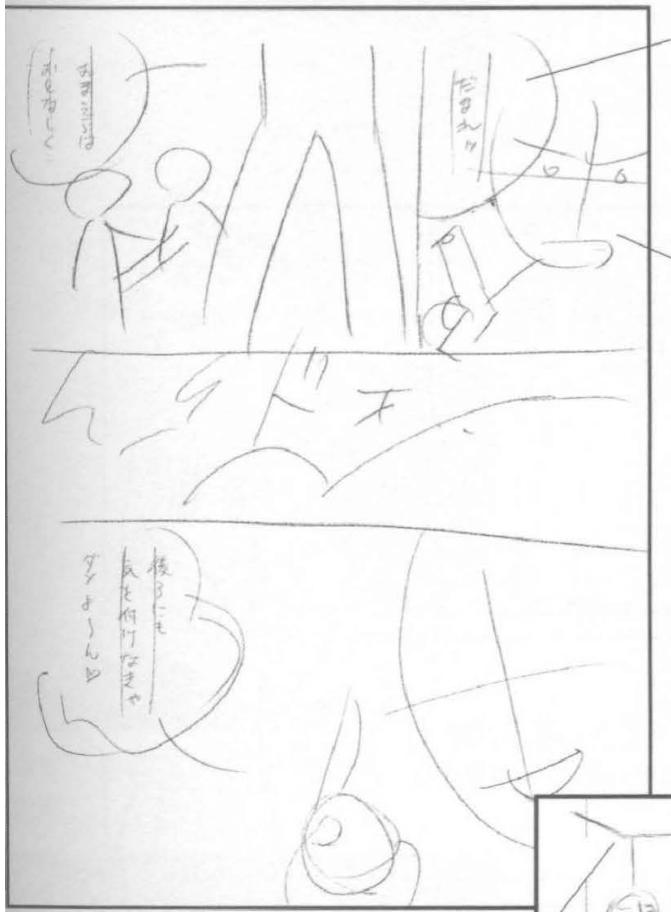
B5尺寸的计算用纸

A4尺寸的宣传用纸

表情和动作大体表现出来就可以了。

●画幅分好之前可能会作无数次的修改。
●分割画幅是决定最后完成的漫画能否让人看懂的关键一步。

## 【有代表性的两种类型】

两种是同样的画幅。

**粗略型**

对白的位置、内容大致确定即可。

面部和背景几乎都没有表示。

只有绘画本人才明白的一种类型。头的朝向、大小、对白的位置等关键要素都表现出来就足够了。

**详细型**

对白的位置、文字的形状均有很清晰的表现。

背景周围的室内表现

虽然面部比例很小，但表情和状态依然清晰可见。

图画文字

边缘线可以用直尺来画。

无论是谁都可以看明白的一种类型。考虑好人物的配置、背景、效果、人物的阴影等之后，就可以专心作画了。